Wakacyjna niespodzianka: 2 płyty CD!

ISSN 1509-0558
13 sierpnia 2002

CLICK!

9/2002
indeks 351555
cena 6.99 zł (w tym 7% VAT)

Gry • Programy • Internet • Sprzęt • Konsole

Zapowiedź



Pierwsze wrażenia

Icewind Dale 2

Recenzje

Zanzarah

Age of Wonders 2

GT Concept



Sprzęt: DVD & CD • Panel sterowania Windows • Wszystko o IRC'u

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od listopada

The Elder Scrolls III MORROWIND



„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet z ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

W sprzedaży od października

NEVERWINTER NIGHTS

„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego roleplеja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać."
Świat Gier Komputerowych

„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy."
gamezone.com





Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.



Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.



Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.



Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!













TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży już we wrześniu



ICEWIND DALE™





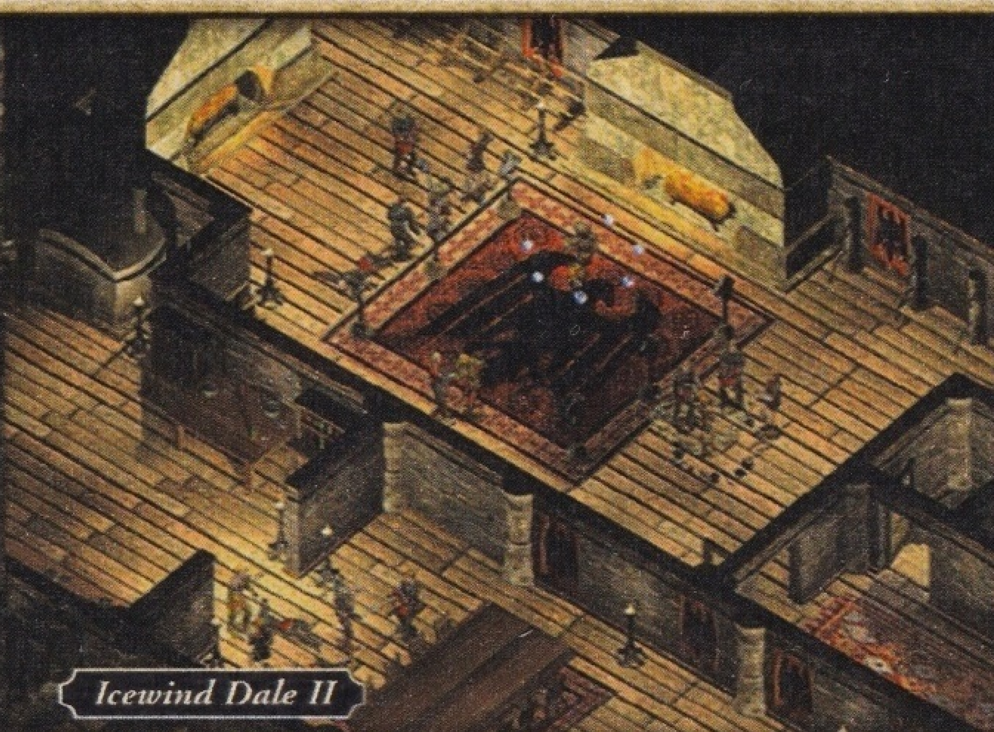


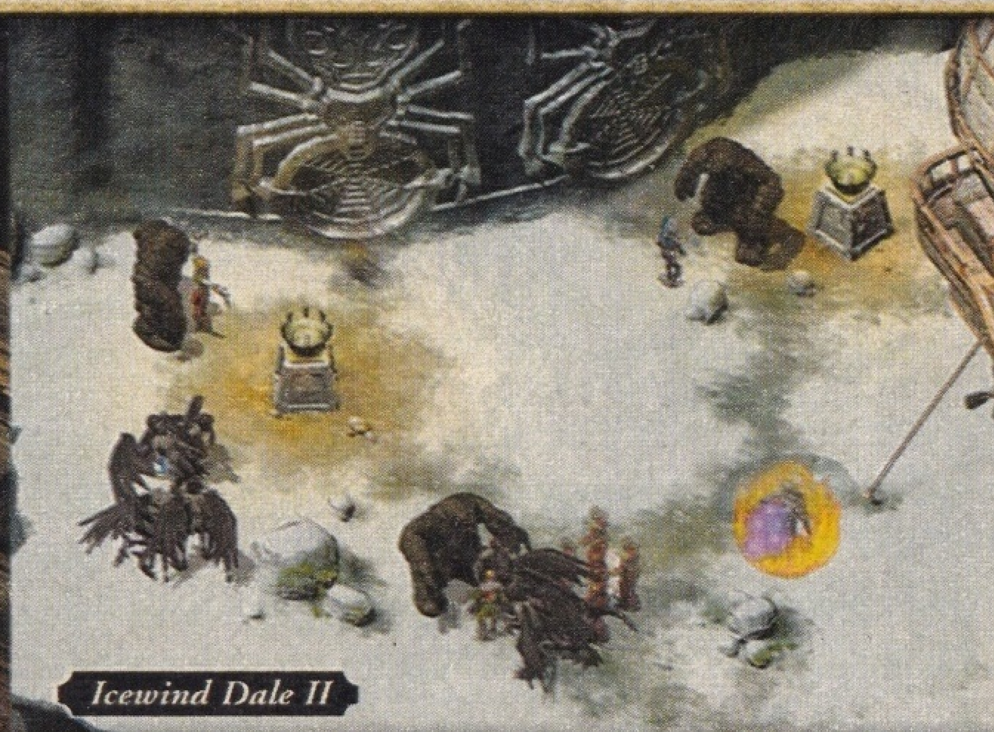


Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.


Icewind Dale II


Icewind Dale II


Icewind Dale II


Icewind Dale II

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.



Advanced Dungeons&Dragons

BioWare™ INFINITY ENGINE



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Praca w CD Projekt Red Studio!

http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp

Jeśli chcesz wziąć udział w tworzeniu gier na PC pod ww. adresem znajdziesz więcej informacji.

HELI HEROES

W tym numerze mamy dla was coś extra! Aż dwie płyty CD – jedna z pełną wersją gry, druga z demami, patchami i programami



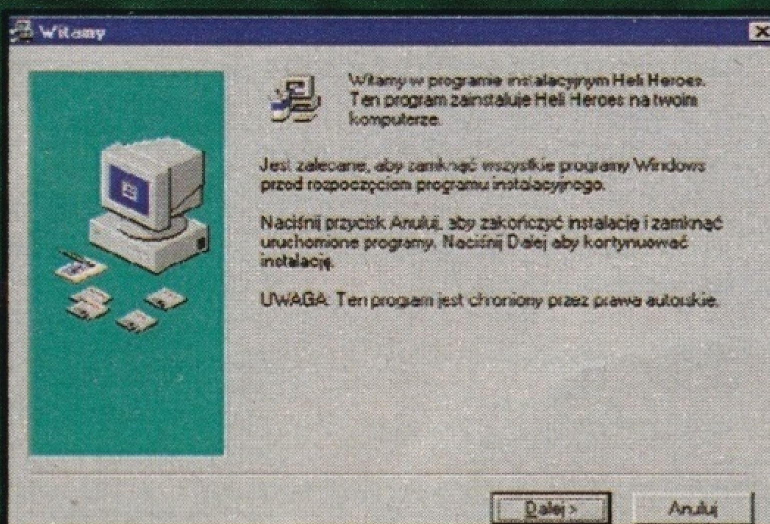


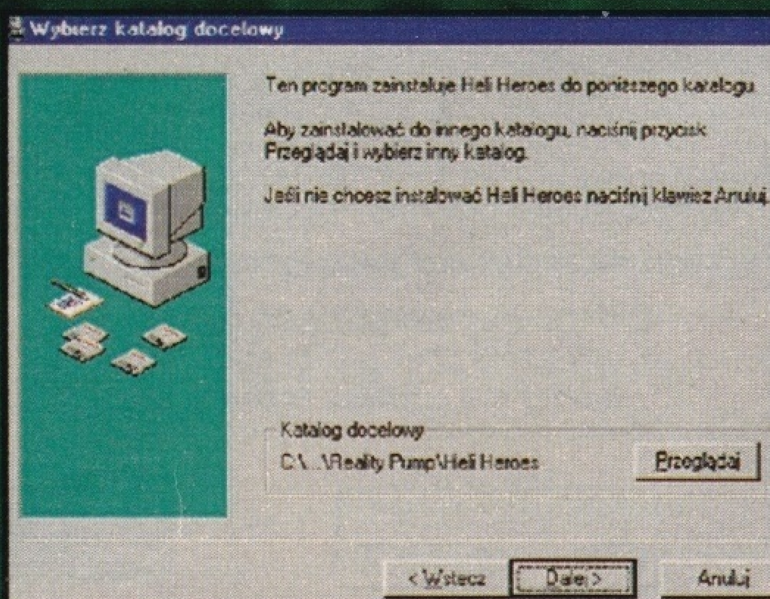
W tym miesiącu dostaniecie solidną dawkę grywalności. Pamiętacie może grę SWIV z komputerów COMMODORE 64 i AMIGA, w której latało się uzbrojonym po zęby helikopterem, a jedynym zadaniem była eksterminacja wszystkiego, co nawinęło się na celownik? Mnóstwo wrogów, wspaniałe powietrzne ewolucje i nieustający dźwięk karabinu maszynowego to coś, co akompaniowało wszystkim graczom jeszcze długo po wyłączeniu komputera. HELI HEROES przypomina SWIV, choć oczywiście oprawa 3D jest godna naszych czasów. Ta znakomita gra zyskała ogromne uznanie w całej prasie komputerowej. Wspaniała grafika, oszałamiające efekty świetlne i znakomicie dobrana muzyka składają się na jedną z najlepszych gier zręcznościowych tego roku. Teraz możesz w nią zagrać!

INSTALACJA

Na płycie znajduje się program samostartujący, więc nie będziesz miał większego problemu. Wybierasz opcję instalacji, katalog docelowy i... to wszystko.









USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

PORADY

Jak w każdej grze zręcznościowej, tak i tutaj, liczy się przede wszystkim refleks, ale też i odpowiednia strategia lotu czy strzelania! Akcja potrafi bardzo szybko zmienić diametralnie swój obrót i bez odpowiedniej taktyki możesz nie przeżyć! Pamiętaj, żeby jak najczęściej stosować uniki na boki i nie starać się wyeliminować wszystkich za jednym razem! Są etapy, gdzie masz możliwość powrotu do poprzedniego obszaru lotu, zataczając koło i dopiero po całkowitej eksterminacji przechodzisz dalej. Strzelaj dużo i nie żałuj amunicji. To nie jest gra, w której braknie kul czy rakiet... Najlepiej ustaw na joysticku opcję AUTOFIRE! Używaj cięższej broni na budynki i opancerzone pojazdy, a podstawowego karabinka na pozostałe zadziory. Pamiętaj, że do wyboru masz kilka maszyn i staraj się zawsze używać tej, która lepiej sprawuje się w danej misji.

Jeśli uzyskasz wyjątkowo wysoki wynik, możesz go przesłać na internetowy serwer gry (musisz wpisać się jako „CLICK! the best player"). Pod tym loginem przechowywany jest najwyższy rekord, więc twój pojawi się tylko w przypadku, gdy uda ci się pokonać dotychczasowy wpis. Jest o co powalczyć – masz szansę zostać najlepszym pilotem ze wszystkich czytelników CLICKA.

Do boju!

Co na drugiej płycie

Dema gier

Na drugiej płytce dołączonej do tego numery CLICKA znajdziecie przede wszystkim cztery grywalne dema znakomitych nowych gier.

DUNGEON SIEGE

O tej rewelacyjnej grze RPG firmy Microsoft pisałem obszernie w CLICKU 6/2002. Przypominający DIABLO pod względem mechaniki rozgrywki, DUNGEON SIEGE zadziwia prześliczną trójwymiarową grafiką i perfekcją wykonania najdrobniejszych szczegółów. Gra zaskakuje też szeregiem innowacyjnych rozwiązań, niespotykanych do tej pory w grach tego typu. Prawdziwa perełka!

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Nie tak dawno temu triumfy święciła gra SHOGUN: TOTAL WAR oraz dodatek do niej MONGOL INVASION. Nie wszystkim jednak musiały przypaść do gustu japońskie klimaty – z pewnością część z was bardziej interesuje historia i wojskowość bliższych nam regionów. Właśnie z myślą o takich osobach powstaje strategia MEDIEVAL: TOTAL WAR. Teraz zamiast samurajów napotkasz okutych w ciężkie zbroje rycerzy, proporce i średniowieczne zamki Europy. Sama mechanika rozgrywki pozostaje niewiele zmieniona i chyba słusznie, bo po co zmieniać coś, co jest dobre. Smakowity kąsek dla wszystkich zagorzałych strategów.

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Księcia nie trzeba chyba nikomu przedstawiać, nie trzeba też prawdopodobnie przypominać, jak długo już czekamy na DN FOREVER. Aby osłodzić fanom czekanie, twórcy serii postanowili wydać w międzyczasie MANHATTAN PROJECT. Jest to platformówka z naszym ulubionym zawadiaką w roli głównej. Pisaliśmy zresztą o grze w CLICKU 6/2002 – jeśli ktoś chciałby poznać więcej szczegółów. Przed tobą piękna, kolorowa grafika, mnóstwo poziomów i, przede wszystkim, cała masa wrogów. Bardzo niegrzecznych wrogów. Tak więc w imię ludzkości i naszych panienek... do boju!!!

IMPERIUM GALACTICA 3 GENESIS

Pierwsze dwie części serii cieszyły się na świecie sporym powodzeniem. Kosmiczna strategia, przypominająca nieco sławną grę MASTER OF ORION, doczekała się wreszcie kolejnej odsłony, w której chyba najbardziej spektakularnym elementem jest trójwymiarowa grafika robiąca spore wrażenie. Twoim zadniem w grze jest zbudowanie gwiezdnej floty i opanowanie jak największego obszaru w galaktyce, jak to zwykle bywa w tego typu produkcjach. Wszystkie osoby, które przedkładają kosmiczną próżnię nad smoki i księżniczki, powinny być zadowolne, mogąc pograć w GENESIS.









Patche i dodatki

Przypuszczalnie najatrakcyjniejszym dodatkiem w tym dziale jest długo oczekiwana łatka do GRAND THEFT AUTO 3, dzięki której w grze pojawi się nasz ojczysty polski język. Poza tym na płycie znajdziecie patche do: GTA 3, MORROWINDA, SOF2: DOUBLE HELIX i JEDI OUTCAST. Ponadto edytor świata do DUNGEON SIEGE, mapy świata w wysokiej rozdzielczości do tejże gry, a także kilka znakomitych dodatków (pluginów) do MORROWINDA. Na uwagę zasługuje przede wszystkim plugin „balmora_house", dzięki któremu w mieście Balmora pojawi się przytulny domek dla twojej postaci, oraz dodatek „beast of burden", który spowoduje pojawienie się koło Balmory bogatego kupca (możesz mu sprzedawać co droższe przedmioty) oraz umożliwia wynajęcie Guara, który będzie nosił twoje graty. Przed zainstalowaniem dodatków zapoznajcie się z plikami readme do nich dołączonymi.



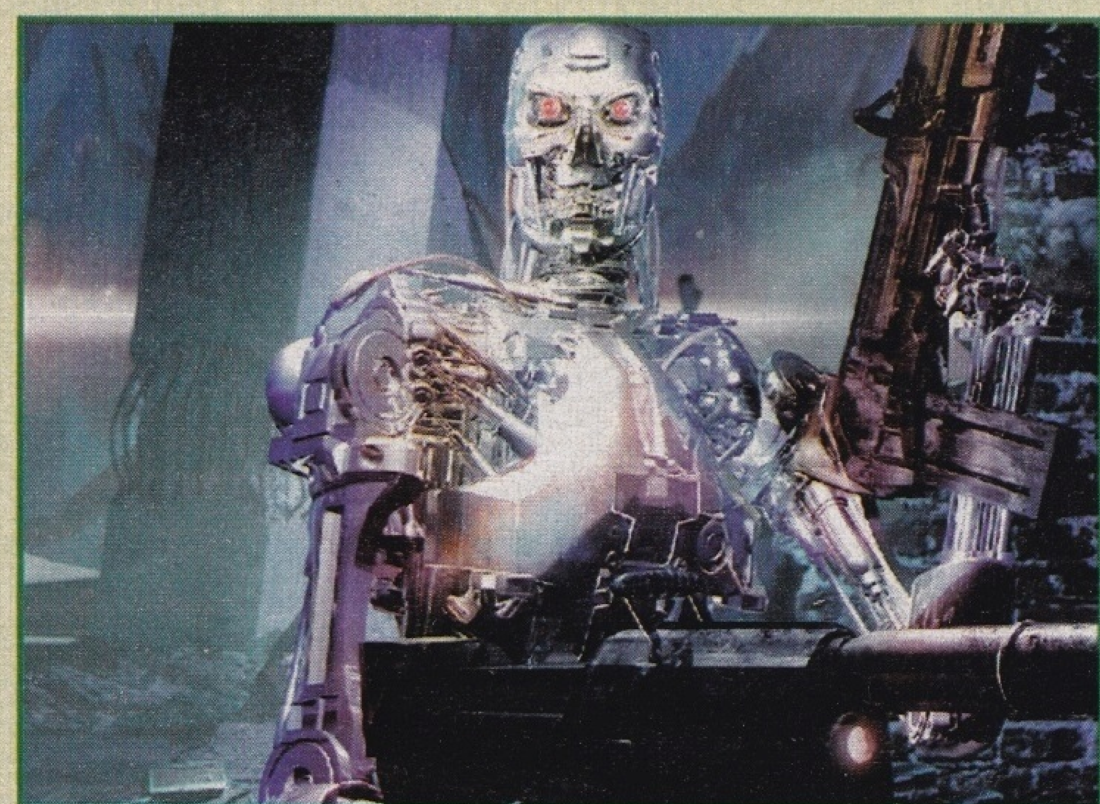
Programy

Na naszej płycie nie mogło oczywiście zabraknąć przydatnych programików! Szczególnie polecamy wam demo Fruity Loops – doskonałego narzędzia do tworzenia profesjonalnej muzyki. Ten program ma naprawdę potężne możliwości, choć, niestety, jego obsługa nie jest zbyt łatwa – cóż, pieczone gołąbki same nie lecą do gąbki... Poza tym na naszym CD znajdzie się najnowsza wersja odtwarzacza multimediów QuickTime, program do wykonywania zrzutów ekranu HyperSnapDX Pro czy przeglądarka plików graficznych ACDSee. Mamy także najnowszą, pełną wersję kodeków wideo DivX, pakiet sterowników DirectX 8.1b czy kolejną wersję sterowników dla kart graficznych z układem firmy nVidia. Dla fanów Internetu na krążek dołożyliśmy program pocztowy The Bat! oraz przyspieszacze ściągania plików FlashGet oraz Go!Zilla. Wszystkie programy są w wersjach demo, shareware lub freeware!



Tapety

W katalogu TAPETY znajdziecie porcję świeżutkich tapet w wysokiej rozdzielczości z motywami z najnowszych gier. Pliki są gotowe do wrzucenia na Pulpit. Tradycyjnie serdecznie dziękujemy serwisowi gamewallpapers.com za udostępnienie tych przepięknych grafik.





Przygotowanie płyty: Michał „Krooger" Cichy; Tekst: Piotr „Frogger" Moskal, Michał „Krooger" Cichy & Jacek „Yackoo!" Goliatowski

9/02 SPIS TREŚCI

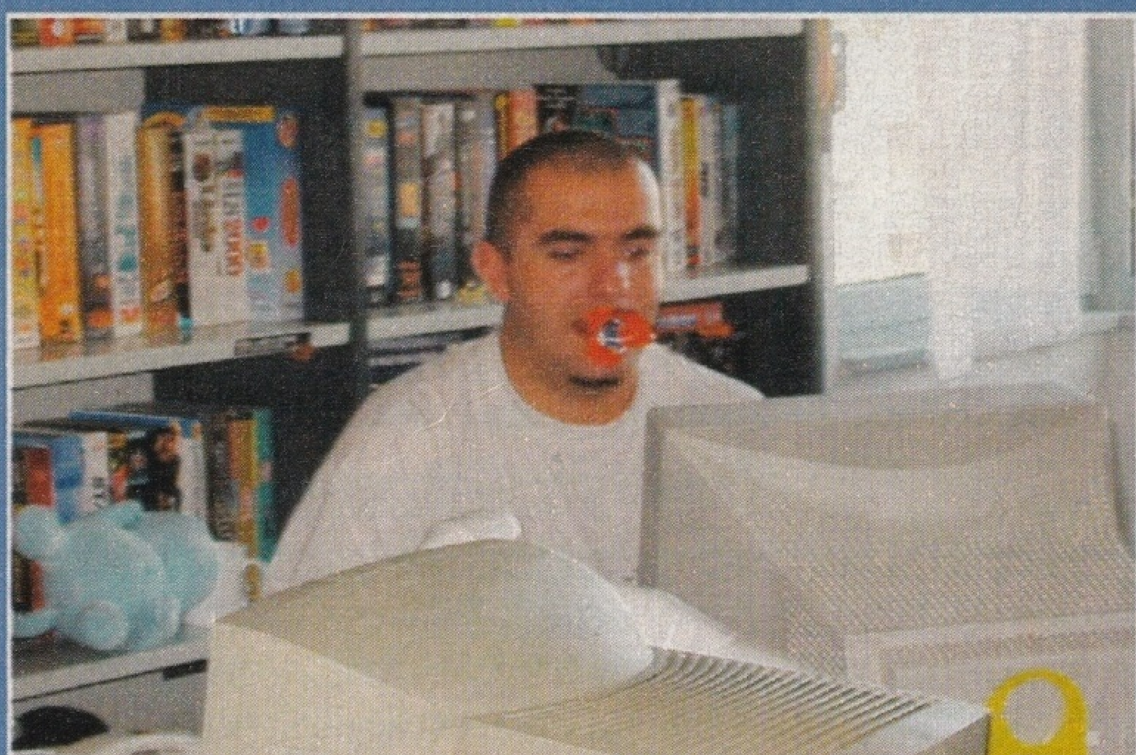
Wakacje – czas relaksu?

Koniec wakacji zbliża się nieuchronnie, jeszcze dwa tygodnie i o letnich przygodach przypominały będą tylko zdjęcia... Na pocieszenie możemy Wam powiedzieć, że nie dla wszystkich ostatnie miesiące były czasem odpoczynku – weźmy na przykład redakcję CLICKA!... Gdy większość ludzi zastanawiała się, czy użyć olejku, czy balsamu do opalania, u nas trwała wytężona praca. Efekty tych działań znajdziecie w kioskach i salonach prasowych. W sierpniu możecie kupić trzy zeszyty: wydanie specjalne KONSOLE, zwykły (choć lekko odmieniony) numer CLICKA!, a także za kilkanaście dni kolejny numer FANTASY!

Zapewne zauważyliście, że w tym numerze CLICKA! znalazły się dwie płyty CD-ROM. To taki mały prezent na poprawę nastroju pod koniec wakacji. Na jednym krążku jest pełna, polska wersja gry HELI HEROES, na drugim zaś najnowsze dema (wśród nich świetny MEDIEVAL: TOTAL WAR oraz równie rewelacyjny DUNGEON SIEGE), patche oraz dodatki do gier, przydatne programy i tapety dla Windows. Mamy nadzieję, że spodoba Wam się zawartość obu płyt – staraliśmy się wybrać naprawdę ciekawe i w miarę nowe programy.

Poza tym w numerze, jak zawsze, moc recenzji i zapowiedzi najnowszych gier, nowości ze świata gier, ciekawostki sprzętowe, poradniki oraz wiele, wiele innych porywających artykułów. Serdecznie zapraszamy do lektury.

redakcja



W ramach akcji „Clean-Up The World" Krooger postanowił, że przez najbliższy miesiąc będzie zjadał także opakowania od produktów żywnościowych, które kupuje. Udało nam się uwiecznić moment konsumpcji papierowego opakowania po krakersach „Krak"...

Następny numer 17 września

Tak oceniamy

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie ocenili śmy.

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie 

W tym numerze CLICKA!



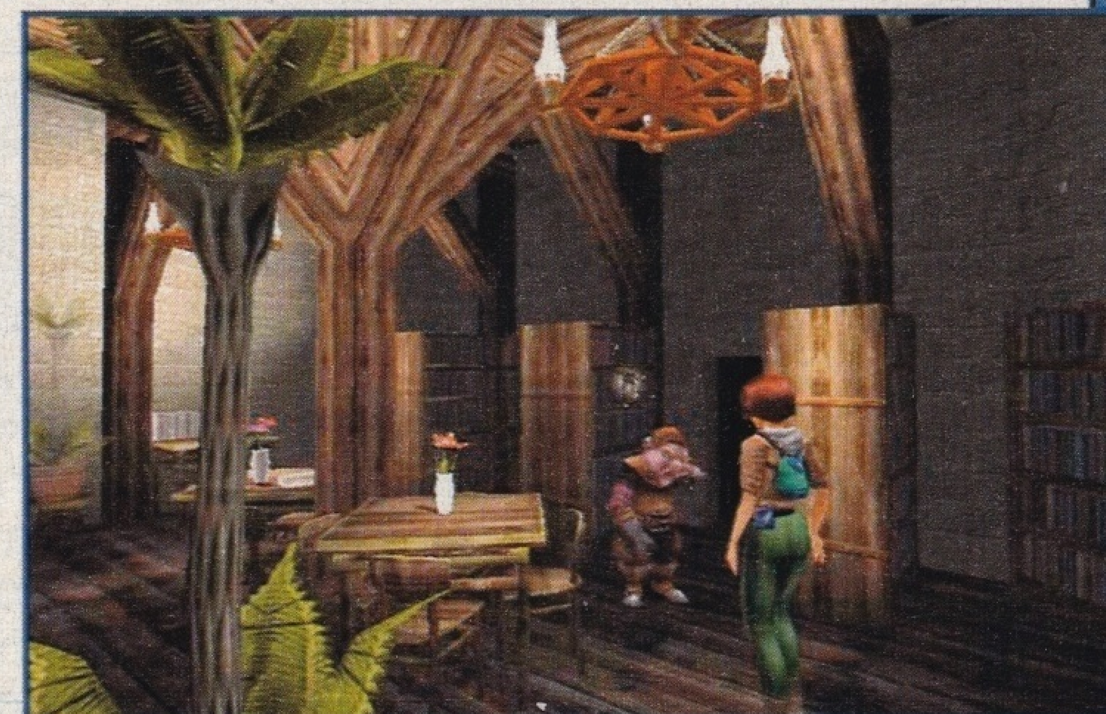
VIRTUA TENNIS s. 35



WARCRAFT III s. 52



AGE OF WONDERS 2 s. 20



ZANZARAH s. 24



MORROWIND s. 60



CD/DVD s. 65

Day Of The Mutants PC



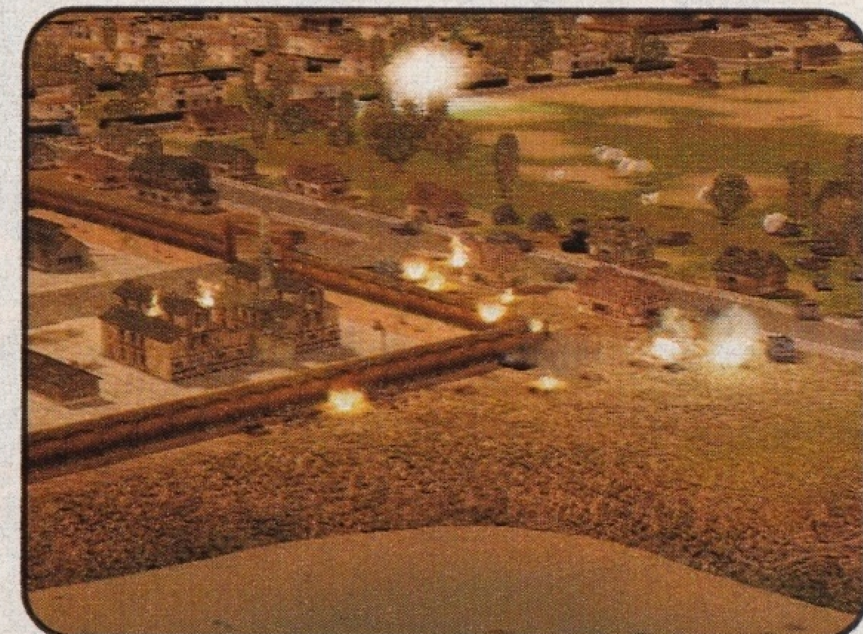


Strzelaniny rozgrywane z perspektywy pierwszej osoby są jednym z najbardziej popularnych gatunków elektronicznej rozrywki. Nie ma w tym nic dziwnego, bo żaden inny gatunek nie umożliwia takiego utożsamiania się z głównym bohaterem. I ten, kto twierdzi, że widział już wszystko, nawet nie wie, jak bardzo się myli. Bo właśnie w laboratoriach Techlandu powstaje DZIEŃ MUTANTÓW, niesamowita gra FPP rozgrywająca się w świecie wyniszczonym przez wojny nuklearne. Z pewnością nie będzie to zwykła strzelanina polegająca na eliminacji wroga i odnajdywaniu kluczy do zamkniętych przejść.



Podstawową częścią koncepcji gry jest akcja, ale ciekawostką będą elementy znane z cRPG – rozwój głównego bohatera czy zarządzanie przedmiotami. Będziesz musiał wykazać się nie tylko zręcznością i refleksem, ale także logicznym myśleniem. Dlaczego? Bo będziesz zwierzyną, dla której każdy dzień to krwawa walka o broń, amunicję, jedzenie i paliwo. Do tego dochodzą wrogowie, przeciw którym przyjdzie ci stosować przeróżne taktyki. Całość rozgrywać się będzie na olbrzymich mapach, przeważnie na otwartych terenach, co można zauważyć na zdjęciach z wczesnego etapu rozwoju gry. Całość jest w raczej zgaszonych barwach i nie wiadomo jeszcze, czy produkt finalny odbiegać będzie od tej reguły. Pozostaje więc czekać na dalsze informacje zawierające więcej szczegółów na temat projektu, który zapowiada się całkiem interesująco.

Frontline Attack: War Over Europe PC



Jest to kolejna strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach II wojny światowej. Tym razem będą to kampanie z lat 1941-1944, przy czym producent skupił się tylko na Europie. Będziesz mógł uczestniczyć w inwazji na Związek Radziecki bądź przeprowadzić lądowanie w Normandii. Oczywiście to nie wszystko – część misji rozgrywana będzie w Ardenach, część na froncie wschodnim albo zachodnim – we Włoszech i Francji.

Nietrudno się domyślić, iż ta tematyka wymaga niemałego wkładu pracy. Sam pomysł, który zresztą może się wydać oklepany, to nie wszystko. Najważniejszym aspektem jest wykonanie i w tej kwestii – jak zapewniają autorzy – nie zawiedziesz się. Gra zaoferuje całkowicie trójwymiarowe środowisko. Dotyczy to zarówno otoczenia, jak i jednostek. W zależności od ukształtowania terenu jednostki różnie reagują – inaczej poruszają się po drodze, a inaczej po górach. Dużą rolę odegrają warunki pogodowe, tryb dnia i nocy oraz pory roku. Jednostki – w tym czołgi, ciężarówki itp. – mają być odtworzone z dużą dbałością o szczegóły. Kamerą będziesz mógł manipulować bez żadnych ograniczeń.

FRONTLINE ATTACK ukaże się dzięki TopWare, a jego premiera wyznaczona została na wrzesień 2002 roku.





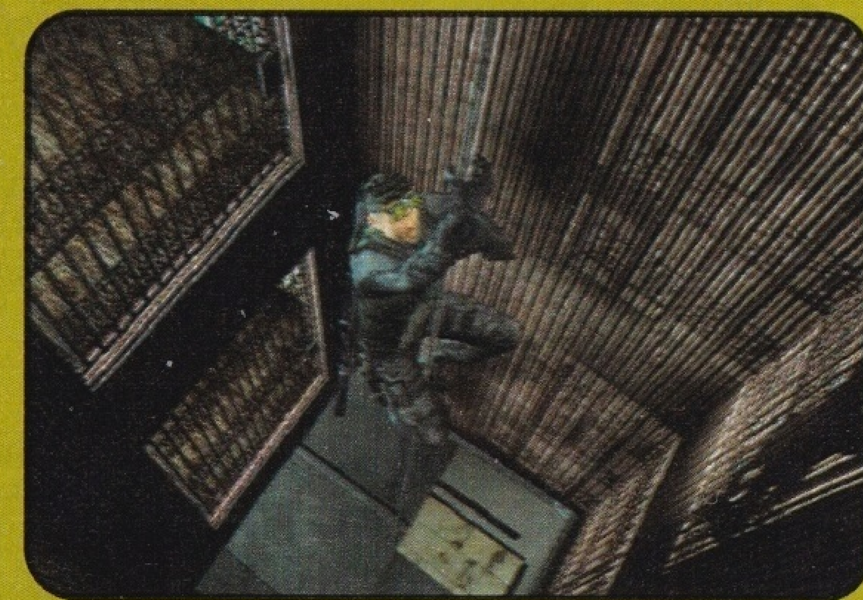
Zoo Tycoon: Marine Mania PC

Wszyscy miłośnicy wydanego jakiś czas temu symulatora miejskiego ogrodu dla zwierząt ZOO TYCOON powinni być mile zaskoczeni. Już na początku października do sklepów trafi drugi oficjalny dodatek do tej gry o podtytule MARINE MANIA. Tym razem nie będziesz musiał się już opiekować krwiożerczymi dinozaurami, jak miało to miejsce w poprzednim rozszerzeniu DINO DIGS, tylko zajmiesz się nieco bardziej łagodną fauną wodną. Twoje obowiązki poszerzą się o ponad dwadzieścia nowych gatunków zwierząt lubiących akweny, jak i kilkanaście nowych misji. Kałamarnice, rekiny czy delfiny też chcą trafić pod twoje opiekuńcze skrzydła.



Tom Clancy's Splinter Cell PC, Xbox

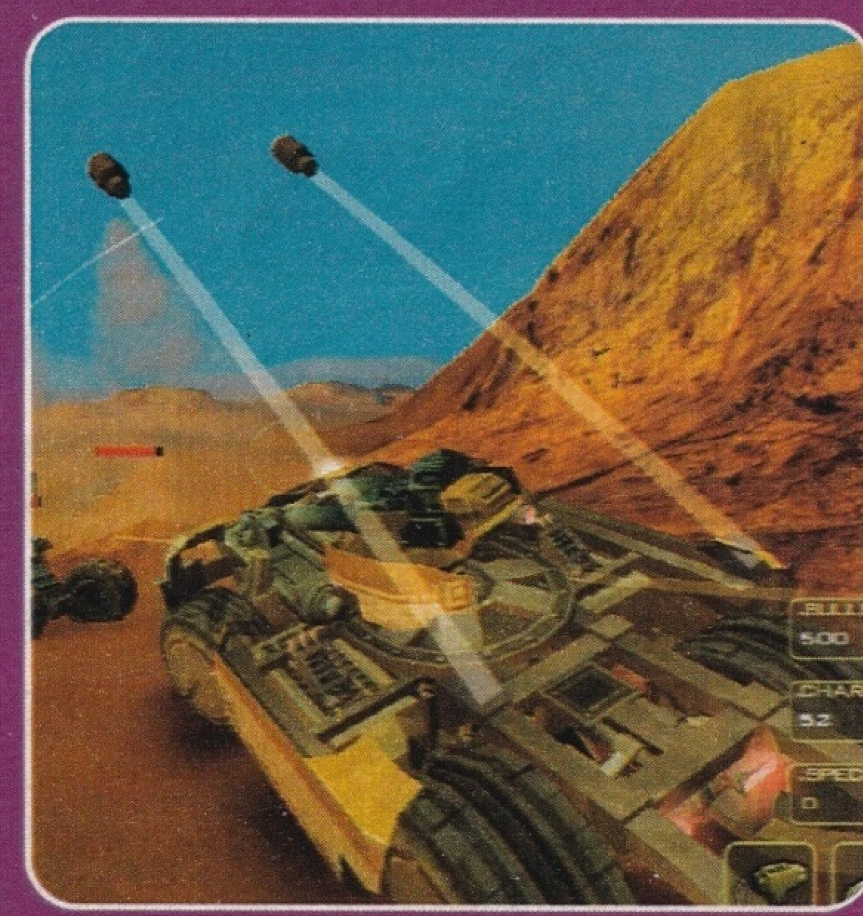
W listopadzie, zaraz po ukazaniu się tej gry akcji na Xboxa, na rynku pojawi się wersja SPLINTER CELL przeznaczona na komputery domowe. Grudzień będzie idealnym miesiącem – gwiazdka sprzyja zakupom. Ale czy warto nabyć nową grę z serii TOM CLANCY'S? Ten tytuł ma wpłynąć na zmianę koncepcji gier z tego gatunku. Nie będziesz już dowodził całym oddziałem komandosów, ale jedną postacią – agentem Samem Fisherem, członkiem elitarnej grupy „Third Echelon", wchodzącej w skład National Security Agency. Oprócz tej „drobnej" zmiany wszystko zostanie po staremu. Akcja pokazana z perspektywy trzeciej osoby, skradanie się, strzelanie... i ponad piętnaście supertajnych szpiegowskich misji. Czekamy – screeny wyglądają zachęcająco!





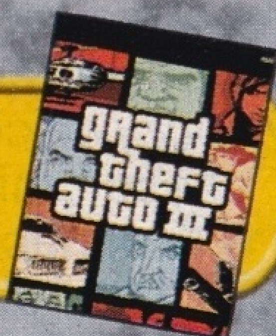
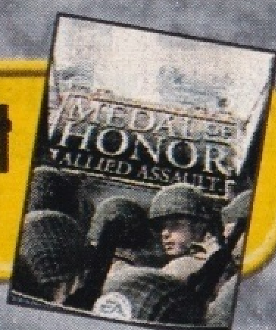
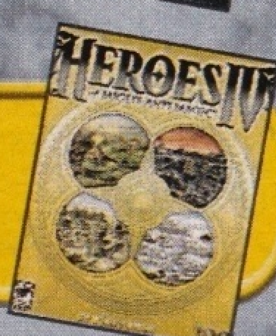
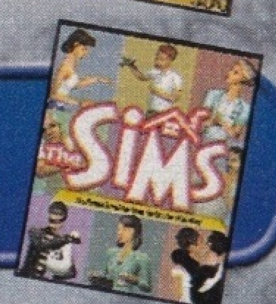
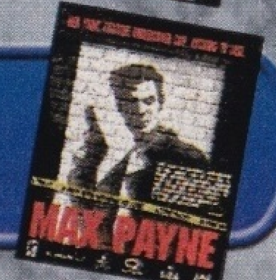
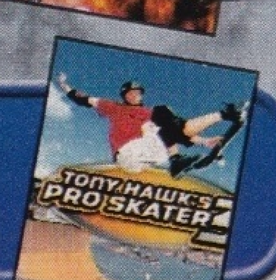
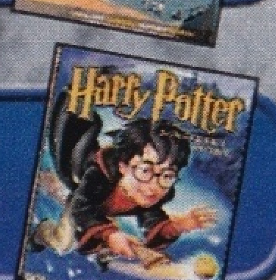
Bandits: Phoenix Rising PC

Futurystyczne wyścigi to dość oklepany temat. Dlaczego więc kolejna gra z tego gatunku powinna cię zainteresować? Jeśli udzielił ci się klimat filmu „Mad Max", bez wahania powinieneś zasiąść przed monitorem i wyczekiwać BANDITS. Połączone w fabularną całość pustynne misje - wyścigi powinny stworzyć klimat, który przyciągnie przed klawiatury graczy z całego świata. Przed potyczką wybierzesz postać – Fenneca lub Rewdalfa oraz odpowiedni wóz, który wyposażony będzie w wyjątkową ilość broni masowego rażenia wprost z postapokaliptycznych czasów. Potem pozostaje tylko wcisnąć gaz do dechy i w szalonym, bardzo efektownym wyścigu wyeliminować konkurentów. Programiści obiecują jeszcze bardzo grywalny tryb zabawy wieloosobowej. Na gwiazdkę, tak dla odmiany zamiast śniegu, wszyscy poczują piasek między zębami!



Tekst: Maciek „Valpurgius" Hajnrich; Michał „Krooger" Cichy

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Tytuł	Wydawca / Platforma	
1	Grand Theft Auto 3	Play It / PS2	
2	Medal Of Honor: Allied Assault	IM Group / PC	
3	HoM&M 4	CD Projekt / PC	
4	The Sims	IM Group / PC	
5	Max Payne	Play It! / PC, PS2	
6	Return To Castle Wolfenstein	LEM / PC	
7	Diablo 2	CD Projekt / PC	
8	Civilization III	CD Projekt / PC	
9	Virtua Fighter 4	Sega / PS2	
10	Tony Hawk's Pro Skater 3	LEM / PC, PS2, GBA	
11	HP i Kamień Filozoficzny	IM Group / PC, PSOne, GBA, GBC	
12	SW Jedi Knight II: Jedi Outcast	LEM / PC	
13	Spider-Man: The Movie	LEM / PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	

☆ - nowość na liście ↑ - do góry ↓ - do dołu ■ - stoi

PRIMAL

Czyżby autorzy wspaniałego MEDIEVIL obudzili się z zimowego snu?

Jennifer Tate wiedzie spokojne i poukładane życie u boku swojego chłopaka Lewisa. Jest kelnerką, studentką i śpiewa w młodzieżowym zespole rockowym. Do czasu! Już niedługo jej życie diametralnie się zmieni. Podczas jednego z koncertów Lewis zostanie porwany przez jeźdźców chaosu i zabrany na rozkaz lorda Abaddona do świata demonów. Nie trzeba chyba tłumaczyć, co w takiej sytuacji zrobi Jen? Ale spokojnie... to stanie się dopiero pod koniec tego roku, kiedy to PRIMAL trafi na półki sklepowe :)

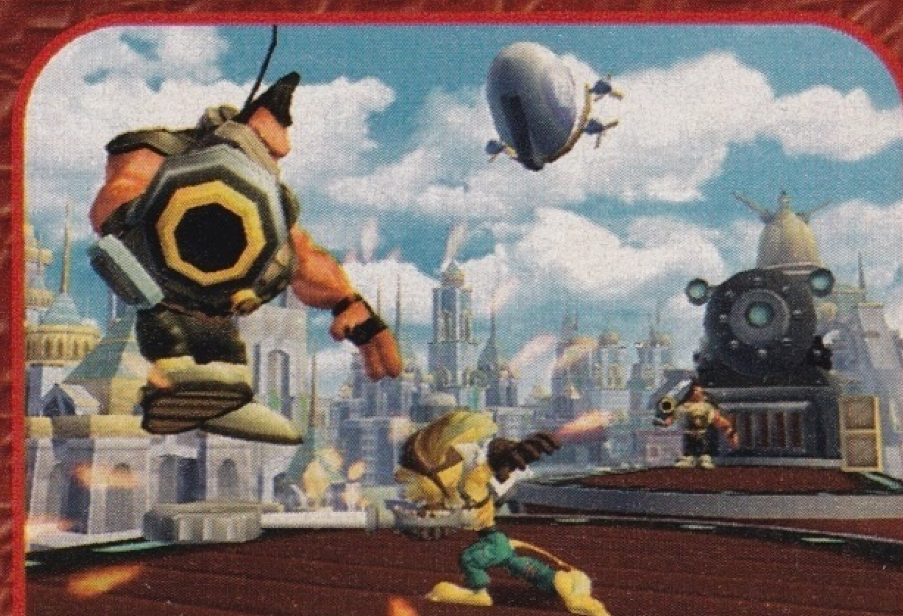
Jak się później jednak okaże, powód


Eeee... dlaczego ta pani jest taka biała? Nie powinno to nikogo interesować, bo w tej grze najważniejszy będzie właśnie klimat!

RATCHET & CLANK

Szykuje się kolejny sztampowy platformer? Nie! Tym razem dostaniesz coś bardzo świeżego i to w znanym klimacie...

Tytułowy Ratchet to mechanik samotnie egzystujący na porzuconej w kosmosie planecie. Nuda, samotność i chęć przeżycia wspaniałej przygody nakłoniły go do wybudowania pojazdu, dzięki któremu wyruszyłby w swoją wymarzoną podróż. Niestety, nie posiada wystarczającej ilości elementów do zbudowania statku kosmicznego... W tym czasie w odległym zakątku kosmosu, Clank, wyjątkowo inteligentny ro-


Może i przypomina to JAK AND DAXTER, ale jak dla mnie będzie zdecydowanie lepszy!



Witam i zapraszam do krainy chaosu. Jak to ulgowe? Nie ma tutaj biletów ulgowych... Wchodzisz, maleńka?

porwania nie będzie wcale taki oczywisty, a Jen wyruszy w wyjątkowo niebezpieczną podróż , która zmieni jej osobowość na zawsze! W twojej wędrówce po upiornych czterech światach chaosu pomagał ci będzie Scree, człowiek uwięziony w postaci niezbyt przystojnego gargulca. Pomimo iż Scree będzie drugoplanową postacią, odegra kluczową rolę. Przyda się do łapania przedmiotów, eksplorowania niedostępnych dla Jen obszarów i jako jedyny zbierał będzie specjalne statuetki, wyjątkowo pomocne podczas podróży.

Klasyczna gra z półki Action-TPP to żadna nowość, ale o ile wspomniany MEDIEVIL przypominał gry z serii MARIO, CRASH czy też SPYRO, PRIMAL klimatem podąży w stronę takich tytułów jak choćby SOUL REAVER. Charakteryzował się będzie nieco spokojniejszą akcją, mroczną otoczką, bardziej rozbudowanym systemem walki i nieco trudniejszymi zagadkami do rozszyfrowania. Sama walka miejscami przypominać będzie klasyczne bijatyki 3D, a udział w niej dwójki bohaterów w tym samym czasie sprawi, że poczujesz lekki powiew świeżości.

Więcej napiszę, gdy gra ukaże się na rynku, ale już teraz odnoszę nieodparte wrażenie, że szybko wtedy od konsoli nie odejdę...



Walka dwóch gigantów... PRIMAL będzie mroczny, krwawy i wyjątkowo grywalny...

Primal

TPP / SCEE Cambridge Studios / Sony Polska

Premiera: listopad 2002 | Multi: ✓

PS2 | PSX | DC | XB

PRIMAL zapowiada się nad wyraz smakowicie. Panienka ratująca swojego chłopaka z opresji? Ja też tak chcę!!!

bot ucieka ze swej planety. Każdy by uciekł, gdyby dowiedziałby się, że ma posłużyć za części zamienne do nowego eksperymentu! Tak się szczęśliwie złoży, że Clank wyląduje na planecie Ratcheta... i wówczas zacznie się zabawa! Wesoła dwójka ruszy na podbój wszechświata!

RATCHET AND CLANK nie będzie zwykłą trójwymiarową platformówką. To bardzo urozmaicona multigatunkowa gra posiadająca najlepsze elementy platformera, strzelanki i RPG. Przemierzając wiele różniących się diametralnie planet, będziesz rozwiązywał różnorakie zagadki, natykał się na pułapki i podejmował nowe wyzwania. Również i w tej materii gra będzie bardzo zróżnicowana – pomimo wyjątkowo dynamicznej akcji, nie będzie można narzekać na monotonne otoczenie.

W grach akcji podstawą jest różnorodność uzbrojenia. Zarówno Ratchet, jak i Clank, będą mogli posługiwać się takimi zabawkami, jak Hydrodisplacer, który po wessaniu wody z jakiegoś akwenu może przetransportować ją w inne miejsce, np. zatapiając wrogów w jakimś kanionie. Ciekawostką będzie też Glove Of Doom, która będzie bardzo skromną bronią wystrzeliwującą... setki małych eksplodujących droidów-kamikaze! Szykuje się szalona jazda bez trzymanki na silniku graficznym wykorzystanym wcześniej przez Naughty Dog w JAK AND DAXTER. RATCHET AND CLANK ma ogromne szanse stać się wielkim przebojem na miarę choćby CRASH BANDICOOT i zapowiada się, że tak właśnie będzie!



Grafika w RATCHET AND CLANK będzie wyjątkowo dopracowana. Wystarczy spojrzeć!

Ratchet And Clank

Platform. / Insomniac Games/ Sony Polska

Premiera: listopad 2002 | Multi: ✓

PS2 | PSX | DC | XB

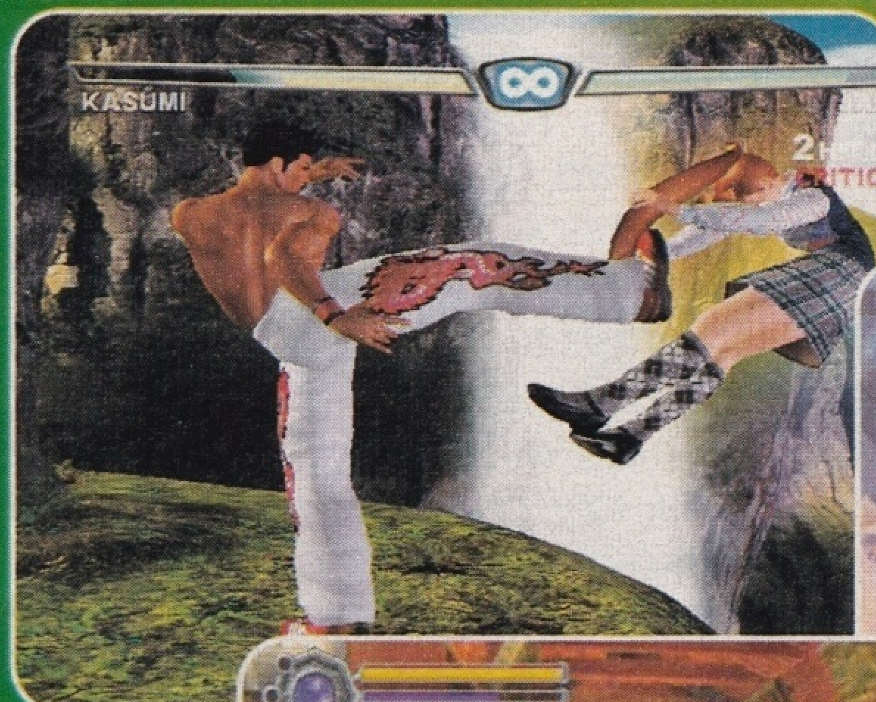
Świetnie zapowiadająca się trójwymiarowa platformówka w stylu znakomitego SPYRO THE DRAGON lub JAK AND DAXTERA!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

SPRZEDAŻ GIER NA XBOX

O to jak sprzedają się gry na Xbox'a w Japonii, kraju gdzie niepodzielnie panuje NINTENDO i SONY. Wyniki nie są zaskakujące. Widać, że żółci panowie wolą okładać się po pyskach a nie latać z karabinem po poligonie... Jak jest u nas w kraju? Spytaj Microsoft...

1. Dead or Alive 3 - 142,148
2. Halo - 57,250
3. Genma Onimusha - 35,043
4. Project Gotham Racing - 30,655
5. Jet Set Radio Future - 27,432
6. Shikigami No Shiro - 22,705
7. Gun Valkyrie - 20,072
8. Air Force Delta II - 9,459
9. Nobunaga's Ambition Ranseiki - 9,329
10. Double S.T.E.A.L. - 9,041
11. Rallisports Challenge - 7,884
12. Nezmix - 7,114
13. 2002 FIFA World Cup Korea Japan - 6,836
14. UFC: Tapout - 5,724
15. Metal Dungeon - 5,605
16. Bistro Cupid - 5,579
17. Myst III: Exile - 4,785
18. Jikkyou World Soccer 2002 - 4,422
19. F1 2002 - 3,049
20. Knockout Kings 2002 - 798









beach life

Koniec wakacji, czas powrotu do domu. Teraz muszą wystarczyć ci wspomnienia... No i gra BEACH LIFE





Śliczny hotelik w jeszcze śliczniejszym miejscu. Goście powinni walić drzwiami i oknami. Chyba że ceny będą zaporowe...



To jest życie. Człowiek przyjeżdża na urlop i wszędzie ma blisko... Basen, plaża i do tego serwują zimne drinki



Jeżeli chcesz, by odwiedzało cię wielu klientów, musisz najpierw poznać ich potrzeby, a potem dać im to, czego pragną

Nie napalaj się jednak zbytnio, gdyż twoim zadaniem w tej grze wcale nie będzie, niestety, podrywanie dziewczyn i wylegiwanie się na słonecznych plażach. **Jako sprytny biznesmen będziesz zarządzać swoim letnim kurortem i wytężać szare komórki, obmyślając różne drogi zarobku.** A zadanie to wcale nie będzie łatwe. Najlepiej zacznij od zapoznania się z potrzebami plażowiczów. Taką możliwość da ci chociażby zastosowany w grze rozbudowany system kamer. Naturalnie odkrycie, o czym marzą klienci, to dopiero połowa sukcesu. Zapewne zdajesz sobie sprawę z tego, że będziesz musiał także zadbać o kelnerów, ratowników, ochronę i resztę personelu.

Na plażach panuje niezły ruch: plusk kąpiących się wczasowiczów, wrzaski w grajdołkach, walka o lepszy kawałek piasku. Od czasu do czasu jakiś pijany słońcem i drinkiem klient zacznie się wykłócać przy barze. Ale to nie wszystko! A co powiesz na to: w upalny, cudowny dzień na twojej plaży pojawia się rekin. Panika gwarantowana, widowisko nie z tej ziemi:) Co z tym począć? Musisz szybko coś wymyślić, zanim stanie się nieszczęście.

Plażowicze w BEACH LIFE będą żyć własnym życiem: opalanie, smarowanie się olejkiem, jedzenie, rozmowy, zabawy... Jak to na urlopie. Ty, jako właściciel letniego kurortu, będziesz zmuszony zadbać także o rozrywkę, organizując na przykład wybory miss mokrego podkoszulka, konkurs talentów czy ogromną imprezę plażową!

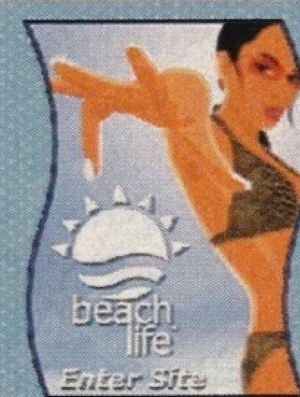
Wymyślając takie atrakcje, na pewno zdobędziesz wielu klientów, jednak stawiając restauracje, bary, grille czy przygotowując boiska do siatkówki, zdobędziesz ich jeszcze więcej. A to właśnie jest twoim celem! **Aby rozbudować ten świat, do wyboru otrzymasz blisko 50 różnych struktur, w tym – poza wymienionymi powyżej obiektami – znajdą się również nocne kluby, sklepy z pamiątkami, kasyna czy parki wodne.**

Na pewno miłą niespodzianką okaże się dostępny odtwarzacz plików MP3. Co za tym idzie, będziesz mógł podczas zabawy zapuszczać swoje ulubione kawałki, a imprezy plażowe przerodzą się w istne uczty dla maniaków beatów, elektroniki czy wielbicieli ostrych riffów. Innym przyjemnym elementem gry będzie na pewno możliwość robienia zdjęć. Taka mała pamiątka z wakacji ucieszy każdego urlopowicza.

Twórcy gry zapowiadają dwa tryby rozgrywki – Kampanię i grę Wolną. Akcja ma się toczyć na 12 różnych wyspach. Producenci obiecują, że wymagania sprzętowe będą na tyle małe, że bez problemu będzie można bawić się nawet na słabszych maszynach.

BEACH LIFE zapowiada się co najmniej ciekawie. Wszelkie symulacje ekonomiczne zawsze przyciągają do monitorów wielu zapaleńców i tym razem powinno być tak samo... Tym bardziej, że sam temat jest gorący jak nadmorski piasek. Na koniec jeszcze mała ciekawostka: otóż BEACH LIFE zostanie zlokalizowany przez firmę Cenega, co oznacza, że będzie to pierwsza gra EIDOS INTERACTIVE wydana w języku polskim.

http://www.beachlife.eidos.co.uk



Bardzo ładnie wykonana strona, w tle słychać miłą muzyczkę. Jest tu całkiem sporo informacji. Znajdziesz także screeny, trailery...

Beach Life

Ekonomiczna / Eidos / Cenega

Premiera: sierpień 2002 | Multi: 

PC | PS2 | DC | XB

Tematyka BEACH LIFE jest ciekawa, dzięki czemu znajdzie się grono wiernych graczy. Doskonały sposób na przedłużenie wakacji...

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

DOOM III



Ta scena najpełniej charakteryzuje nowego DOOM'A. Gra będzie brutalna i pełna obrzydliwości. Zdecydowanie dla starszych graczy

Zbliża się rok 2145. Misja na Marsa wkracza właśnie w ostatnią fazę przygotowań...

Na tegorocznych targach E3 John Carmack pokazał w akcji DOOM 3 – swoje najnowsze dziecko. Zagłada jest zatem nieunikniona...

Każdy, kto miał szczęście zobaczyć D3 na zamkniętym pokazie, zgadza się co do jednego – gra prezentuje się oszałamiająco. Nie ma sensu przytaczać prognoz dotyczących daty wydania tytułu, wszak każdy wie, że gry ze stajni Id zwykły pojawiać się grubo po terminie oficjalnej premiery.

Z tego, co już dziś wiadomo, wyłania się dość ponury obraz trzeciej części jednej z najważniejszych gier w historii: nawet jak na produkt z serii DOOM, Trzecia Zagłada wydaje się zbyt... przerażająca. Pojawiają się w niej biomechaniczne psy, stali bywalcy leprozoriów, tłumy tłustych zombie. Obrzydlistwo! Równie niepokojąco prezentują się lokacje, które Id zdecydował się pokazać na E3 – jeden z bardziej popularnych w Sieci obrazków ukazuje szalet, w którym ohydny stwór konsumuje jakiegoś nieszczęśnika. Szalet ten bardzo przypomina rzeźnię, brrr...

Między bajki należy włożyć krążącą do niedawna plotkę, jakoby nowy D3 miał wykorzystywać poważnie zmodyfikowany engine Q3. Na potrzeby gry powstaje całkowicie nowy kod i nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie stwierdzenie samego Carmacka: „Nie zależy nam na stworzeniu silnika, na którym zarobimy, sprzedając licencje. Chodzi nam o stworzenie kodu, na którym najlepiej będzie działał D3". Niech mu będzie... Nad grą pracuje obecnie 16 osób – nad wcześniejszymi jej odsłonami pracowali jedynie bracia Carmack, Kevin Cloud oraz Tim Willits. Z obecnym składem współpracują m.in. zajmujący się scenariuszem i dialogami Mathew Costello (znany choćby z 7th GUEST i 11th HOUR), odpowiedzialny za „filmowy" klimat gry Fred Nillson (m.in. „Mrówka Z" i „Shrek") oraz tworzący muzykę i efekty dźwiękowe Trent Reznor (mózg niesamowitego zespołu Nine Inch Nails, który odpowiadał za tło dźwiękowe pierwszego QUAKE'A). Jak widać, Id Soft podchodzi do sprawy nadzwyczaj poważnie.

Oczywiście gra pokroju D3 – już z definicji swej niepokojąca – wzbudza wiele emocji. Nigdy jeszcze przeciwnicy danego medium (tytułu, zjawiska – nazwij to jak tylko sobie życzysz) nie mieli argumentów tak racjonalnych. Wszystkie zarzuty można sprowadzić do trzech podstawowych: ten dotyczący autorów został już przedstawiony. A dwa pozostałe? Na pierwszy ogień niech pójdzie rozgrywka, jaką oferował oryginalny DOOM. Pamiętasz? Znajdź klucz, znajdź drzwi, przekręć wajchę, opuść poziom. Najnowsze gry są przecież znacznie bardziej rozwinięte – konieczna jest zatem zmiana na tym polu, a to z kolei musi oznaczać oderwanie od korzeni. Niestety, nie ma w tej kwestii rozwiązania idealnego. Trzeci zarzut jest oczywisty: popularność serii. Popularność, przez którą wymagania, jakie już teraz stawiasz grze, mogą okazać się niemożliwe do spełnienia.

Nie ulega jednak wątpliwości, że D3 – bez różnicy, czy będzie to gra wybitna, rewolucyjna, czy po prostu dobra – wzbudzi zainteresowanie i kontrowersje. Jak stwierdził Reznor: „Chcemy wejść do twojej głowy i uczynić z niej bardzo nieprzyjemne miejsce".

Doom 3

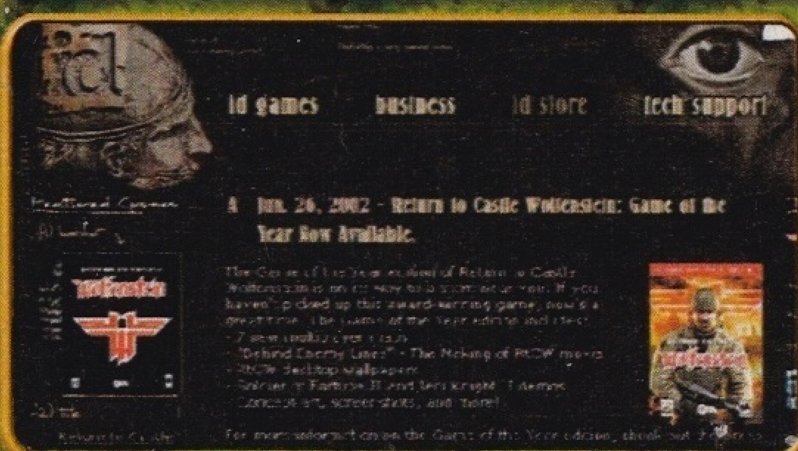
FPP / Activision / LEM

Premiera: koniec 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

DOOM 3 tworzony jest głównie z myślą o samotnym graczu. Tryb sieciowy będzie obecny, lecz ma stanowić tylko dodatek...

http://www.idsoftware.com



Wreszcie pojawił się sensowny system nawigacji, jednak na temat DOOM 3 jeszcze nie znajdziesz tu żadnych informacji. A szkoda...


Mroczny klimat, tłumy zoombie wałęsające się po planszach, dziwne persony o nienormalnym wyrazie oczu – witaj w świecie DOOM 3!

Tekst: Anzelmo

Przeszło pięćset lat temu nasz świat zmienił się nie do poznania. Dziś hiszpańska armada oblega Wielką Brytanię...

LIONHEART

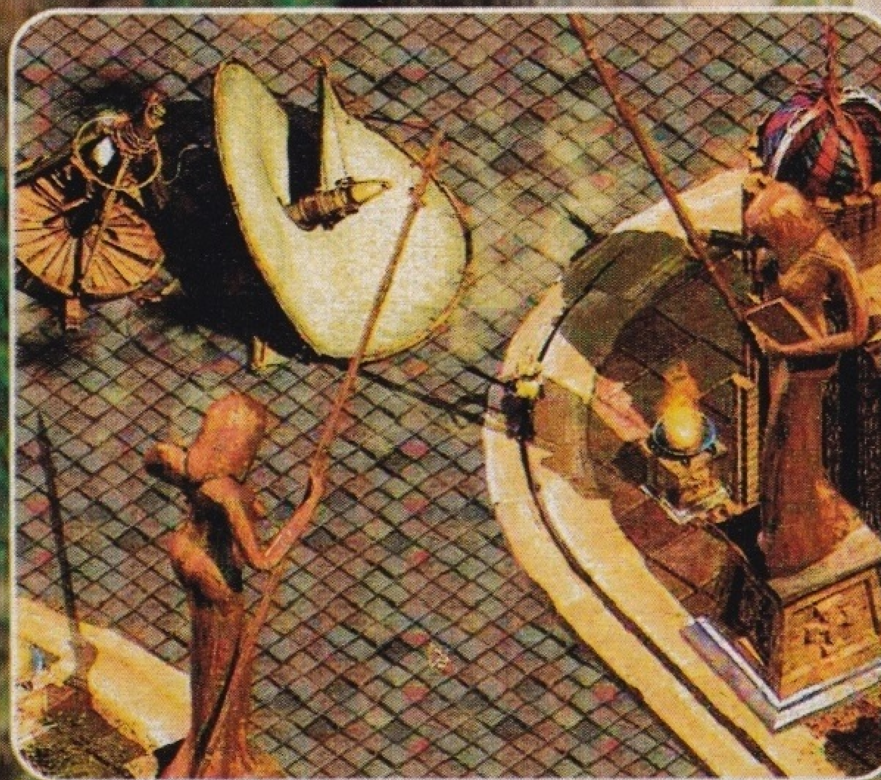
Black Isle ma na koncie mnóstwo gier, które wyczekiwane były przez rzesze graczy. Właśnie na Zachodzie pojawił się NEVERWINTER NIGHTS, wielkimi krokami nadchodzą ICEWIND DALE II na PC i BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE na PS2. Okazuje się, że pozostał jeszcze jeden, niezauważany dotąd projekt. LIONHEART, bo o nim mowa, opracowywany jest w znacznej mierze przez ludzi z Reflexive Entertainment (m.in. STAR TREK: AWAY TEAM i ZAX: THE ALIEN HUNTER), lecz nad całością czuwają właśnie specjaliści z Black Isle. Jeśli pomyślałeś, że szykuje się kolejny dobry RPG, miałeś rację.

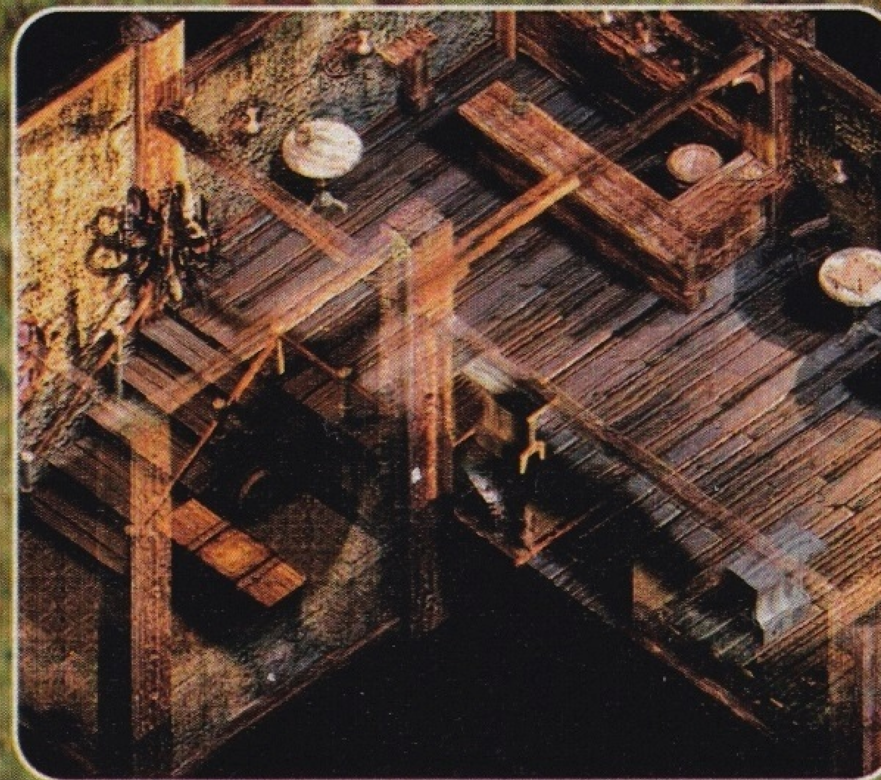
Świat LIONHEART będzie przypominał średniowieczną Europę: punkt wyjścia dla historii w grze stanowią pierwsze krucjaty Chrześcijan. Pod koniec XII stulecia nastąpiło straszliwe wydarzenie, nazwane później Alternacją. Spowodowało ono, że do naszego świata przedarł się fragment innej, mrocznej rzeczywistości. Znaczna część Europy zmieniła się nie do poznania. Lasy zaludniły się wilkołakami, wiedźmy zaczęły porywać dzieci, a tzw. szary zjadacz chleba obawia się opuszczać dom po zmroku. Armie Nieumarłych stanęły u bram miast.

Fabuła LIONHEART pozostaje w luźnym związku z autentycznymi wydarzeniami znanymi z podręczników historii. W grze obecna będzie zarówno Święta Inkwizycja, jak i Zakon Templariuszy, lecz nie będą oni dokładnie tacy, jak przedstawiają je dokumenty źródłowe. **Zostaniesz pozostawiony sam sobie w ogromnym świecie. To, co ze swą postacią uczynisz, zależeć będzie tylko od ciebie.** Po drodze mogą przyłączyć się do twojej postaci towarzysze, a każdy z nich ma mieć swoje osobiste cele. Jak obiecują ludzie z Reflexive, każdemu zadaniu można sprostać na wiele sposobów, zaś od takich decyzji, jak choćby wybór frakcji, z którą zechcesz się związać, zależeć ma w Lwim Sercu wiele.

Tym, co stanowi o niemałej atrakcyjności LIONHEART, jest system rozwoju postaci – SPECIAL. Coś się kojarzy? System ów wykorzystywany był dotąd m.in. w doskonałym FALLOUT. Na potrzeby dziejącego się w średniowieczu LIONHEART system ten został oczywiście odpowiednio przerobiony. W odstawkę poszła np. sprawność w obsłudze broni energetycznej. Chociaż to świetny system, można obawiać się, że niezbyt będzie pasował do tak odległego czasowo świata. No cóż, można chyba założyć, że twórcy BALDUR'S GATE wiedzą, co robią.

Graficznie LIONHEART przypomina sztandarowe produkcje Black Isle. Izometryczny rzut na prerenderowane pole akcji i dwuwymiarowe postaci nie są może w czasach FINAL FANTASY X najbardziej efektownym rozwiązaniem, lecz dzięki temu gra ma chodzić płynnie już na P300 (i to bez akceleratora graficznego na pokładzie!). A zatem możemy oczekiwać dużo zabawy w starym, dobrym stylu...









Ładna grafika to już standard w grach Black Isle. I tym razem szykuje się uczta dla oczu



Twoja postać będzie przemierzać krainy przypominające średniowieczną Europę

http://lionheart.blackisle.com/



Przeciętna strona internetowa, jednakże zawarte na niej obrazki i informacje powinny wystarczyć każdemu, kto się grą interesuje



Tajemnicze lokacje, dziwne postaci zastępujące ci drogę, walki i czary – oto świat, który tylko czeka, byś go odwiedził



Jeżeli tak ma wyglądać ta tajemnicza, mroczna rzeczywistość, to prezentuje się ona całkiem zachęcająco

Lionheart

RPG / Black Isle / CD Projekt

Premiera: czwarty kwartał 2002 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

Alternatywna wersja średniowiecznej Europy: czyhające w ciemnościach maszkarony i złe wiedźmy pożerające dzieci na kolację...

Tekst: Anzelmo

TOCA RACE DRIVER

Co zawsze bardziej interesuje cię w grach wyścigowych: samochód czy kierowca?



Takim Merolem chciałby przejechać się chyba każdy. Patrząc na ten screenshot, ślinka cieknie na myśl, że już niedługo płytka z RACE DRIVER zawita w konsoli...

Panowie z Codemasters nie próżnują. W planach na koniec roku znajduje się długo oczekiwana trzecia część COLIN McRAE, a już za chwilę na półki sklepowe z grami konsolowymi trafi TOCA RACE DRIVER. Gracze pecetowi będą musieli, niestety, na ten tytuł poczekać do grudnia.

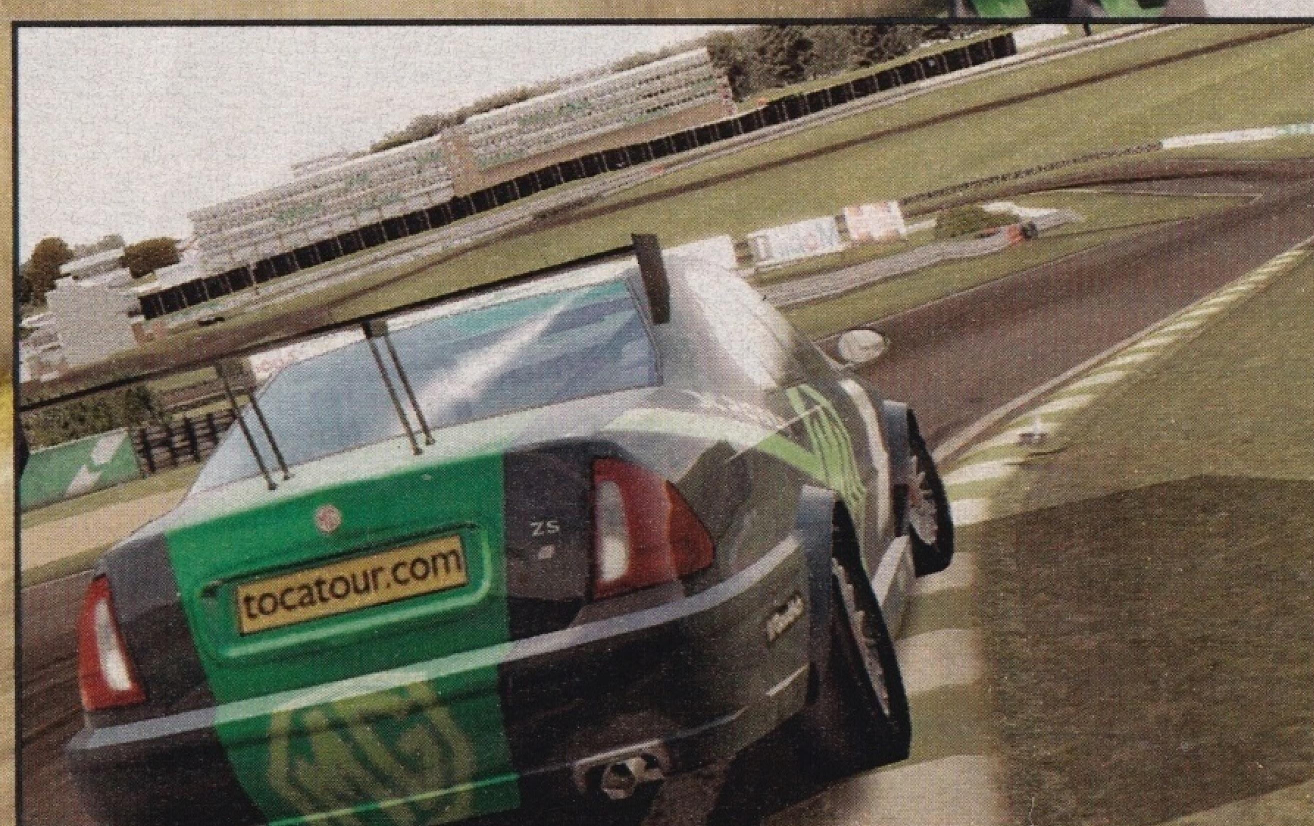
Najnowsza odsłona wyścigów Touring Car Championship zapoczątkuje nowy gatunek gier samochodowych, ochrzczony pieszczotliwie CaRPG. Nazwa ta nie bez powodu przypomina tę określającą gry role-play, ponieważ RACE DRIVER różnił się będzie diametralnie od standardowych wyścigów. Jest to pierwsza gra tego gatunku, gdzie wprowadzono fabułę na tak wielką skalę!

Wcielisz się w rolę początkującego kierowcy wyścigowego Ryana McKane'a, który przeżył wielką tragedię. Był naocznym świadkiem śmierci swojego ojca, który zginął podczas jednego z wyścigów. Przysiągł sobie, że jego celem będzie teraz zdobycie mistrzostwa i tytuł najlepszego kierowcy na świecie! Ojciec byłby z niego dumny! Cała gra przypominać może oklepany tryb CAREER – nic bardziej mylnego! Będziesz się tutaj ścigał nie dla tego, że potrzebujesz kasę na lepszy wózek i potem znowu na lepszy... Tutaj celem będzie dotrzymanie słowa danego ojcu!

A ścigać będziesz się zarówno ze swoim bratem (ta fabuła!), jak i pozostałymi kierowcami wyścigowymi, którzy niezbyt przychylnie patrzą na początkujących. Do objechania zostanie czterdzieści samochodów na trzydziestu ośmiu wspaniale zaprojektowanych torach. Droga na szczyt nie będzie jednak usłana różami. Przeciwnicy nie dadzą się łatwo wyprzedzać i będą odpowiednio reagować na twoje zachowanie na torze. Podobnie jak w prawdziwym RPG, każdego zawodnika charakteryzować będzie szereg współczynników zmieniających się wraz z przejechanymi wyścigami. To czy jeździsz raczej zachowawczo, czy też szarżujesz, odpowiednio wpłynie na twoje statystyki. Fizyka jazdy będzie prawdopodobnie najdokładniejszą spotykaną w grach tego typu. Nie da się jeździć tutaj na krawędzi ryzyka, bo taka zabawa zazwyczaj źle się kończy. Beztroskie szarżowanie nie doprowadzi cię na szczyt! Już przy najmniejszych prędkościach liczyć się musisz z możliwością poważnego uszkodzenia samochodu w razie uderzenia. Nie wspominam już tu o znacznie większych prędkościach...

Oprawa graficzna w RACE DRIVER zapowiada się oszałamiająco. Oczywiście pecetowcy otrzymają grafikę w najwyższej rozdzielczości, ale konfiguracja komputera, która miałaby to wszystko pociągnąć, jest na razie poza zasięgiem przeciętnego gracza. W związku z tym wszyscy ostrzą zęby na wersję dla PS2. Ale czy konsola pociągnie taką ilość detali?

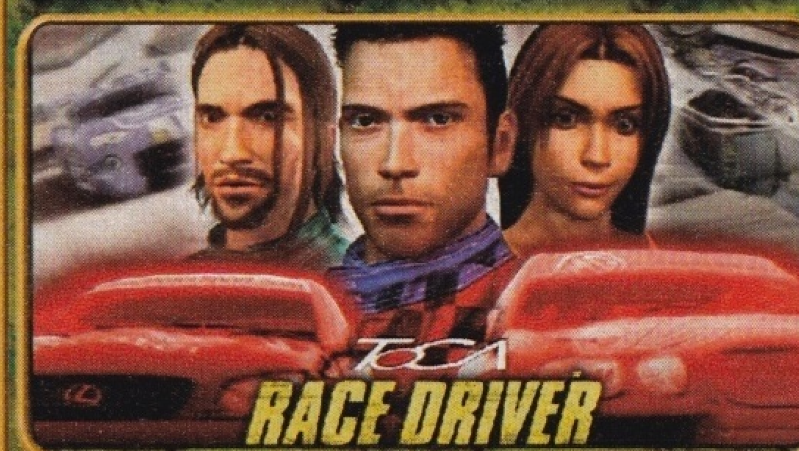
TOCA RACE DRIVER zapowiada naprawdę solidną dawkę ścigania. I ten klimat, jakiego nie posiada żadna inna gra! Doskonała grafika i filmowa fabuła mogą sprawić, że obok COLIN McRAE RALLY 3, to właśnie TOCA będzie wyścigowym wydarzeniem roku! Czekamy!



Mam zastrzeżenia co do spojlera na tylnej klapie. Doprawdy, powinien on zostać wyróżniony w magazynie „Wieś Tuning" :)


Masz koleś jakieś pretensje? Trzeba było przyhamować na zakręcie, a nie wjeżdżać mi w bagażnik... Niedzielny kierowca!

http://www.tocaracedriver.com



Bardzo profesjonalnie przygotowana strona WWW w filmowm stylu. Dużo informacji i zdjęć... aż chce się zagrać!

TOCA Race Driver

Wyścigi / Codemasters / CD Projekt

PC / PS2 / DC / XB

Premiera: jesień-zima 2002 — Multi: ✓

Zapowiadają się niesamowite wyścigi w znakomitym klimacie...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

DRAGON THRONE
BATTLE OF RED CLIFFS

Chiny to aktualnie niezbyt miłe miejsce. A kiedyś było tak fajnie!.


„Na zielonej Ukrainie...” Co? Jakie Chiny? Aaa... no tak, zupełnie zapomniałem...


Zabudowania wyglądają niczego sobie... Jedyna wada, że są trochę łatwopalne



Wydana parę miesięcy temu gra THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON nie zrobiła wielkiej kariery. Mimo iż producent Object Software umieścił akcję w jakże zajmujących realiach Dalekiego Wschodu, grze zabrakło odkrywczości, bo dobra linia fabularna to nieco za mało, by zaistnieć na poletku RTS'ów. Jednak autorzy tak łatwo nie dają za wygraną – odświeżyli swój produkt, wykorzystali kilka nowych pomysłów, gierki zapakowali do pudełek i pchnęli na rynek. Czy tym razem program przyniesie im pieniądze, splendor i chwałę?

Gra przeniesie cię do starożytnych Chin, w II wiek naszej ery. Po upadku dynastii Han Chiny pogrążyły się w kryzysie. W wyniku krwawych starć pomiędzy zwaśnionymi stronami doszło do podziału cesarstwa na trzy prowincje: Shu, Wei oraz Wu. Nastał okres Trzech Królestw. Musisz opowiedzieć się po jednej ze stron i wcielić się w rolę któregoś z władców: Liu Bei, Cao Cao lub Sun Quan. Teraz zjednoczenie Chin zależeć będzie od ciebie...

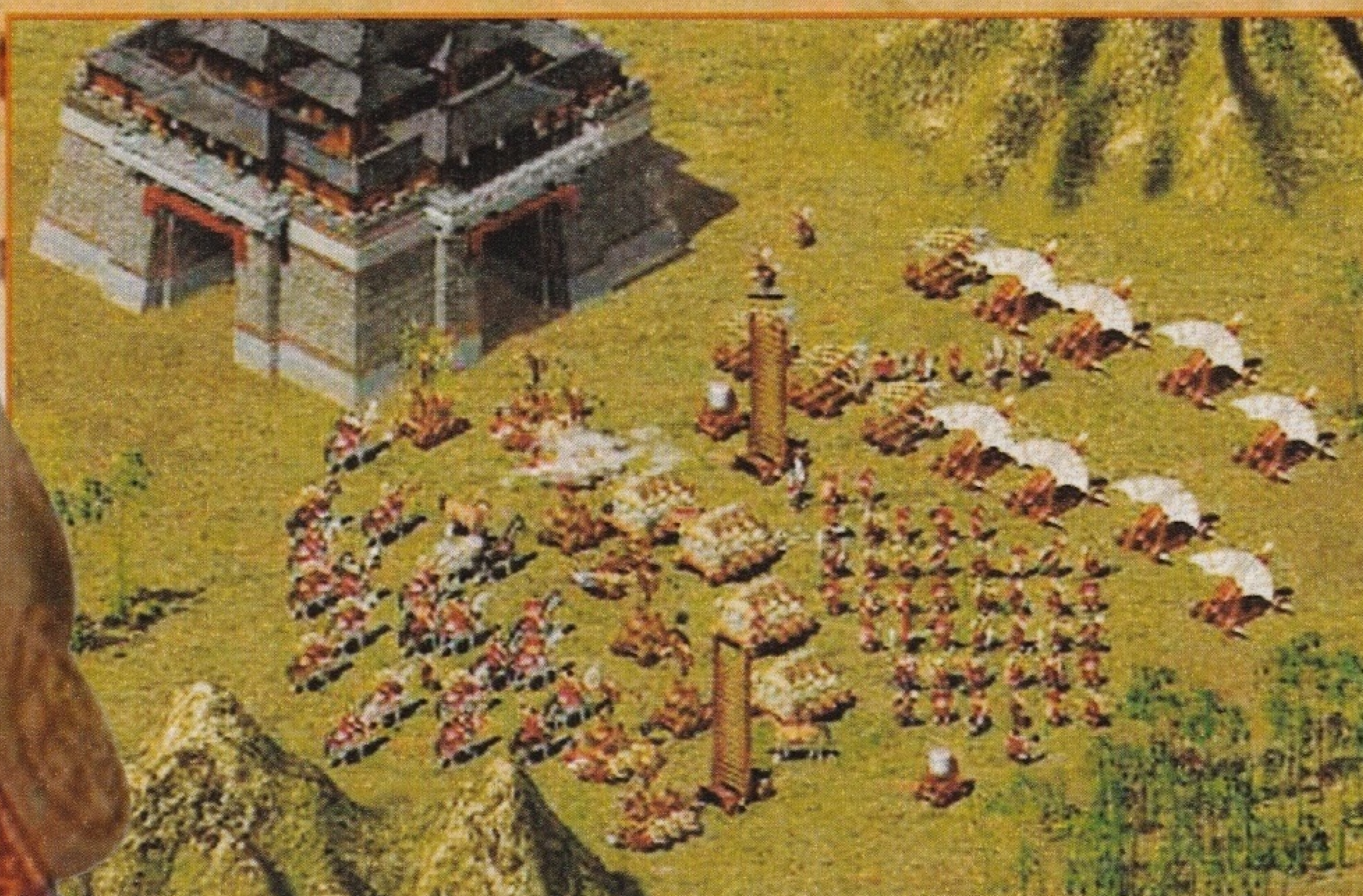
DRAGON THRONE to w zasadzie poprawiona i rozwinięta wersja FATE OF THE DRAGON, jednak lista zmian pozwala sądzić, że mogą one zaważyć na całości. Pewne modyfikacje wprowadzono do interfejsu: dodano system multi-map, pozwalający jednocześnie śledzić sytuację na froncie i pilnować rozwoju miasta. Jak patent sprawdzi się w praktyce? Zobaczymy, choć nie liczyłbym na rewolucję.

Od strony taktycznej program nie oferuje wiele nowego. Ot, obejmujesz władzę nad jednym z królestw i prowadzisz je do zwycięstwa, co w praktyce sprowadza się do stoczenia serii krwawych bitew. Walka zasadniczo nie powinna różnić się od tego, co widziałeś już setki razy, jednak sedno tkwi w szczegółach. Otóż twoi dzielni wojownicy trawy jeść nie będą. Głodny żołnierz, to słaby żołnierz – niejednokrotnie przekonasz się o tym na polu bitwy. Musisz zatem zapewnić godziwą strawę. Innymi słowy, utrzymanie armii w pogotowiu kosztuje. Podobne rozwiązanie widziałeś już w KNIGHTS AND MERCHANTS i sprawdzało się świetnie. Nie bez znaczenia jest również fakt, iż aby jeszcze bardziej zróżnicować jednostki, mogą one korzystać z 40 różnych umiejętności.

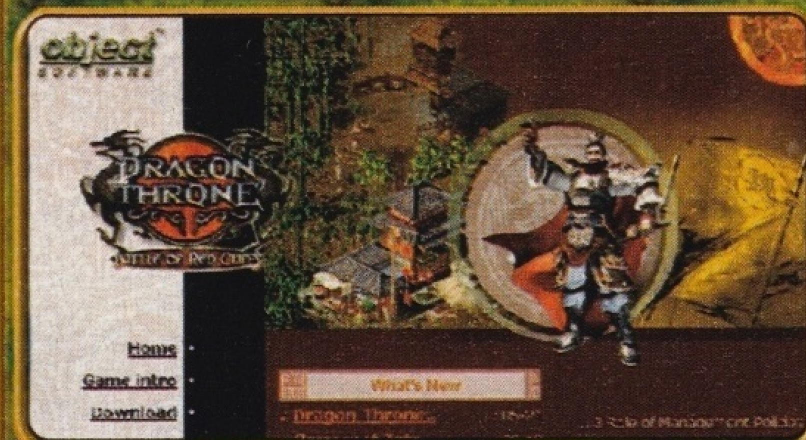
Oprócz walki, duży nacisk położono na takie aspekty gry, jak gospodarka, dyplomacja, handel czy nauka. Autorzy chwalą się rozbudowanym drzewem technologicznym – w zwycięstwie pomoże ci aż 100 różnych wynalazków. Możliwość zawierania sojuszy i aspekt ekonomiczny powinien ucieszyć tych, którzy od RTS'u oczekują czegoś więcej niż tylko jatki na szeroką skalę.

Ponadto szykuje się skok w kwestii oprawy. Autorzy obiecują trójwymiarowe środowisko ukazane w rzucie izometrycznym. Dodaj do tego nienaganną animacje i zachowanie proporcji miedzy jednostkami i budynkami. Otrzymasz więc niezłą oprawę.

Czy DRAGON THRONE odniesie sukces – trudno w tej chwili powiedzieć. Można jednak mieć nadzieję jeśli nie na świetną, to przynajmniej na dobrą grę.


Twoje siły w pełnej gotowości. Prezentują się naprawdę bardzo dumnie, na polu bitwy powinno więc zakotłować się na maksa

http://english.object.com.cn/products/zhuanqu/sanfen/default.asp



Oficjalna witryna DT, niestety dość uboga w informacje. Warto zobaczyć fragmenty historii Chin i kilka ładnych artworków..

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

RTS / Object Software / CD Projekt

Premiera: 2003 | Multi: ✓

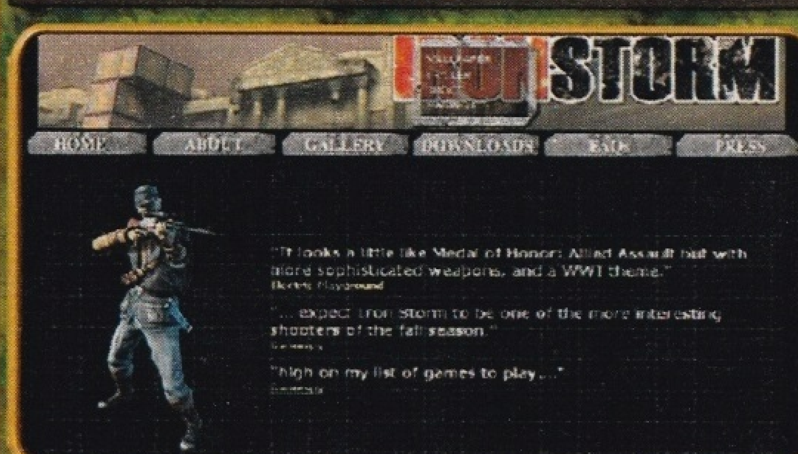
PC | PS2 | DC | XB

Stosunkowo niski budżet, nieznany zachodni wydawca... ale liczy się inwencja! Bądźmy dobrej myśli...

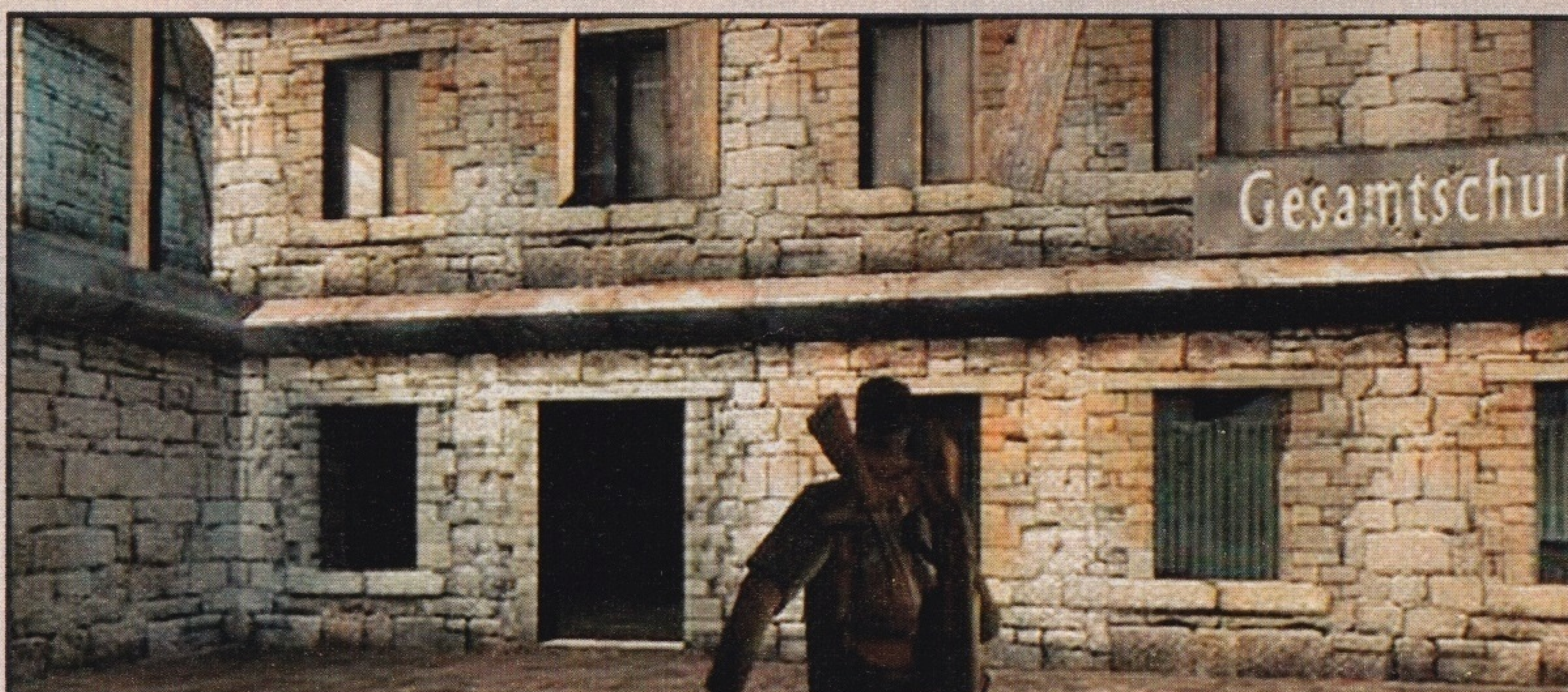
Tekst: Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz

I wojna światowa wybuchła w sierpniu 1914. Dziś mamy marzec roku 1964, a ta cholerna wojna wciąż trwa...

IRON STORM



Oficjalna witryna. Nie zawiera jeszcze zbyt wielu rzeczy; jest trochę informacji o grze, jej bohaterach i niektórych rodzajacvh broni



Grafika robi duże wrażenie i działa na wyobraźnię. I wojna światowa jest tutaj koszmarem jak z najgorszego snu, co zresztą nie odbiega zbytnio od prawdy historycznej

Wierz mi lub nie, ale już pięćdziesiąt lat siedzisz w okopach i umierasz. **Przyszedłeś na świat w bunkrze i nigdy nie miałeś okazji poznać rodziców. Może to i strata niewielka, jako że ludzkość oszalała.** Mieszkający w zachodniej części kraju Niemcy przyłączyli się do Amerykanów. Reszta stanęła po stronie najbardziej żądnego krwi potomka Dżyngis Chana – Barona Ungarna. Baron wpierw wyrżnął w pień bolszewików i tych, którzy ich popierali. Niby zgniótł jedno zło, lecz na jego gruzach planuje stworzyć nowe: Rosyjko-Mongolskie Imperium rozciągające się od Władywostoku do Oceanu Atlantyckiego. Sytuację już znasz. Nie jest wesoła. A kim jesteś? Zapewniam cię, że mogłeś trafić znacznie lepiej, poruczniku Jamesie Anderson. Wchodzisz w skład załogi twierdzy Wolfenburg. Tej przeklętej twierdzy w samym środku wojennego kotła.

Baczność! Skończył się odpoczynek! Najwyższy czas zacząć przygotowania do udziału w najstraszniejszej z nowożytnych wojen. Jeżeli oglądałeś film „Johnny poszedł na wojnę", a I wojna światowa kojarzy ci się z żołnierzami gnijącymi w okopach pod krwawym niebem, IRON STORM będzie urzeczywistnieniem twoich najbardziej pokręconych wizji. **Ludzie z 4x Studio przygotowują prawdziwy objazdowy teatrzyk grozy – wszystko wskazuje na to, że równie przygnębiającej gry jeszcze nie było.** Już postać głównego bohatera odbiega od archetypu szlachetnego męża, do którego gracze zdążyli przywyknąć (trudno się dziwić – to przecież bardzo komfortowa sytuacja być takim rycerzem bez skazy). Jak wynika z dokumentacji powstającej gry, James Anderson nie jest wcale typem herosa, który z chorągwią w dłoni i pieśnią na ustach wdziera się do bunkra wroga. To taki sobie szary żołnierz, który bardzo chciałby przeżyć tę straszną wojnę. Twoim głównym zadaniem w tym nadciągającym FPP będzie spełnienie owego małego marzenia porucznika Andersona.

O ile technicznie IRON STORM nie zapowiada się jakoś szczególnie, o tyle proponowana tutaj wizja I wojny światowej wzbudziła we mnie wiele (zapewne nieuzasadnionych) nadziei i emocji. Wszak ta wojna była już sama w sobie czymś potwornym, a ludzie z 4x Studio planują podniesienie tych okropności do sześcianu! Spójrz zresztą na obrazki – pole walki (a w tym kilometry okopów i zasieków) jest jakoś tak niepokojąco zdeformowane, zaś zaprezentowane dotąd środki eksterminacji także wyglądają jak wyjęte z niezdrowego snu rusznikarza. **Jeżeli miałbym umiejscowić IRON STORM na drabinie ideowej gier, z całą pewnością wybrałbym miejsce pomiędzy MEDAL OF HONOR a . . . AMERICAN McGEE'S ALICE.** Wszystko wskazuje bowiem na to, że nadchodzący tytuł nie będzie nadawał się dla młodszego odbiorcy, tylko dla prawdziwych rzeźników. I bardzo dobrze!





Gra będzie należała do tych brutalnych. Dużo krwi i przemocy przeznaczono raczej dla starszych graczy o odpornych żołądkach



Adrenalina będzie ci skakać jak słupek rtęci w upalny dzień. Tutaj naprawdę trzeba walczyć o każdą minutę życia

Iron Storm

FPP / Dream Catcher / CD Projekt

Premiera: wrzesień 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

IS jest skierowana raczej do tych graczy, którym zależy bardziej na atmosferze i kompleksowości rozgrywki niż technicznym wypasie

Tekst: Anzelmo

Tony Tough

Jeśli szukasz przygodówki w starym stylu, zacznij rozglądać się za grą TONY TOUGH

Większość gatunków gier rozwija się nieustannie, ustalając nowe standardy. Jednak są i takie gatunki, które odchodzą w zapomnienie. **Do tego grona zaliczają się klasyczne przygodówki, pod pojęciem których rozumiem grafikę 2D, pogmatwane łamigłówki i dużą dawkę humoru.** Takie tytuły jak SAM AND MAX, FULL THROTTLE czy polska produkcja pt. TEENAGENT zapewne nigdy nie zostaną zapomniane przez fanów. Jest szansa, że mający ukazać się niebawem TONY TOUGH również trafi do szerszego grona odbiorców.

Główny bohater – Tony – od dziesięciu lat jest prywatnym detektywem i trzeba przyznać, że zawód wszedł mu w krew (chociaż pierwotnie chciał zostać koszykarzem!). Nie można powiedzieć, aby jego praca była szczególnie uciążliwa, no, może poza jednym dochodzeniem... A wszystko zaczęło się...

„Ta noc była podobna do wszystkich nocy Halloween. Pracowałem nad tym już od wielu lat i miałem mnóstwo fatalnych, dziwnych przypuszczeń. Przeróżne sprawy, takie jak chociażby spisek Obcych, okryte były grubą warstwą tajemnicy, która powoli stawała się coraz cieńsza. Wszystko wskazywało na to, że wreszcie odkryję prawdę... Biedne, przerażone dzieci pozbawione słodkich zdobyczy... gdyby tylko wiedziały, gdyby tylko rozumiały... gdyby wszyscy wreszcie pojęli, jak wielkie niebezpieczeństwo czyha na nich. Przeklęte obce istoty – dziś cukierki, a jutro cała planeta. Byłem pewien, że tym razem się nie mylę.

Coś mi podpowiada, że to pomieszczenie kryje w sobie tajemnicę...

Największym szczęściem tej nocy było spotkanie pewnego gościa w pubie. Taaak... ten sympatyczny starszy pan w piżamie i jego niewidzialny piesek. Jak on miał na imię? Napo... Napoleon, jakoś tak.

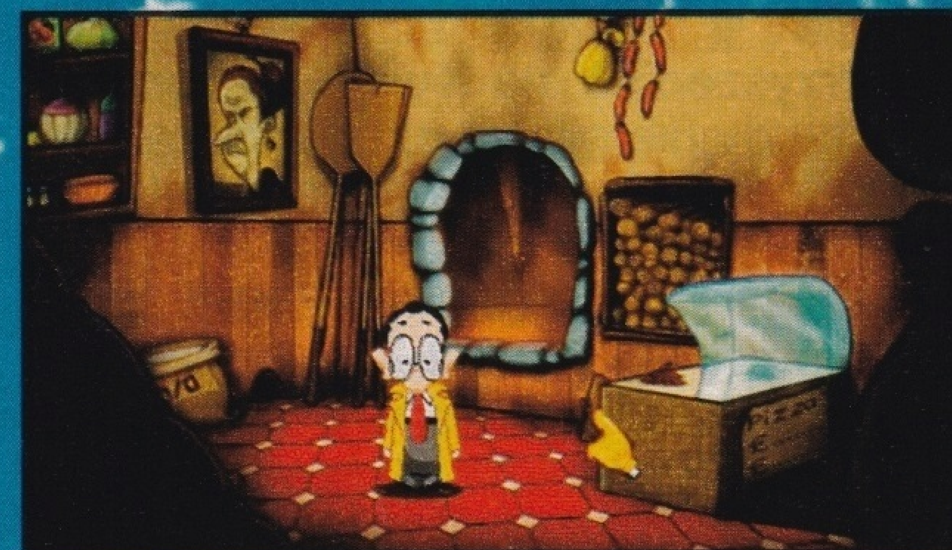
Muszę przyznać, że otworzył mi oczy. Bez niego nadal poruszałbym się po omacku w poszukiwaniu prawdy. Teraz już wiem, że rządni krwi Obcy są bliscy inwazji na naszą planetę. Chciałem mieć siłę, aby wstać i zmierzyć się z nimi. Zamiast tego tkwiłem w toalecie z głową utkwioną w muszli klozetowej. Przeklinając wszystkie latające talerze, przyrzekłem sobie, że już nigdy nie ubiorę kasku i że już nigdy więcej nie założę kostiumu w noc Halloween..."

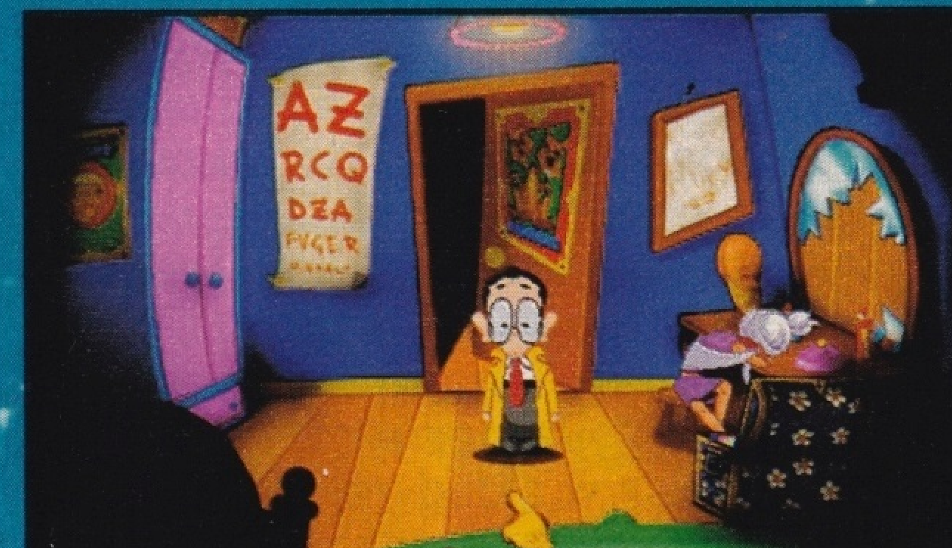
Możesz wierzyć lub nie, ale ta pozornie prosta fabuła kryje w sobie wiele intryg i powikłań. W całym tym zamieszaniu pojawi się także zaginiony przyjaciel Tony'ego, piesek Pentagruel. Gra z pewnością nie będzie należeć do trudnych, ale nie myśl też, że to zabawa na jeden wieczór (no, chyba że baaardzo długi wieczór). Będziesz musiał wykazać się zdolnością kojarzenia różnych zdarzeń, łączenia ze sobą przedmiotów, rozmawiania z napotkanymi osobami. W zasadzie wszystkie te czynności wykonywane będą przy pomocy myszki. Wszystkie postacie i lokacje są ręcznie rysowane, przy czym te ostanie podzielone zostały na sceny. Oznacza to, że każde miejsce zostało wcześniej przygotowane i nie można go obejrzeć z innej perspektywy. Niewiadomo jeszcze tylko, czy będzie można przejść grę na kilka sposobów, co znacznie urozmaiciłoby zabawę.

BARILE

Hmmm..., jakiś dziwny gościu. Urwał się z balu przebierańców?


To ja, Tony, a oto mój skromny pokoik. Lubię porządek i takie optymistyczne kolory...


Jako rasowy detektyw z długim stażem wiem, że napotkane na drodze skrzynie...



... oraz inne niepokojące zjawiska mają priorytetowe znaczenie dla postępów w śledztwie

http://www.actiontrip.com

Na stronie znajdziesz krótki opis dotyczący fabuły gry, dowiesz się, jak przebiegały nad nią prace,możesz też obejrzeć galerię zdjęć

Tony Tough

Przygoda / Protronic / Techland

Premiera: koniec 2002 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

Obecnie klasyczne przygodówki to niesamowita rzadkość i TONY TOUGH ma szansę chociaż troszeczkę wypełnić tą lukę

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich



Z końcem tego roku światło dzienne ujrzy druga część sympatycznych POLAN


Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... I jak tu można pracować w takich warunkach!


Jak widzisz na obrazku, wczesnośredniowieczna architektura á la Biskupin przyjęła się na dobre


W grze sporo się dzieje. Twoim zadaniem będzie nie tylko wznieść śliczną osadę...


... ale też zadbać o bezpieczeństwo jej mieszkańców. Przyda się dobry czarodziej i zastęp łuczników


Czy ten krąg czegoś ci przypadkiem nie przypomina? Czyżby na naszą kulturę wpływ mieli i Celtowie?

Prace nad sequelem POLAN trwają już dość długo, nadeszła więc najwyższa pora, aby przyjrzeć się grze z bliska. Przy okazji warto także wspomnieć, że część pierwsza tytułu z 1996 roku okazała się jedną z lepszych polskich strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Ukazała się w czasach, gdy nasze programy w zasadzie nie miały żadnych szans, by konkurować z produkcjami robionymi na Zachodzie (np. WARCRAFTEM czy COMMAND & CONQUER). Tym większe brawa dla twórców pierwszych POLAN. Tytuł bezpośrednio odnosił się do plemiennych początków w historii naszego narodu. Surowcem w grze było mleko, podopiecznymi pastuszkowie, rycerze i czarownicy. Zadanie gracza polegało na wybudowaniu postaciom osady.

W części drugiej historia rozpoczyna się w 704 roku. Na ziemiach władanych przez księcia Mirka pojawia się niejaki Kościej. Zamieszkuje on pobliski zamek i wraz z kompanami rozprawia się ze złodziejami nękającymi pobliską wioskę oraz podróżujących traktem kupców. Pewnego dnia wprowadza w życie podstępny plan. Podczas trwania biesiady czczącej dar mleka przejmuje władzę nad ludem Mirka i wymazuje jego imię z pamięci wieśniaków. W wyniku tajemniczych zabiegów Kościeja lud nawet nie zauważył tej „drobnej zmiany" na stanowisku następcy tronu. Jednak misterny plan okazał się zawodny, gdyż książę – chociaż odesłany do międzyświatów – po pięciu latach powrócił z nich za sprawą lojalnego kapłana Mądromiła. Najwyższy już czas, byś i ty graczu wkroczył do akcji i rozpoczął zabawę.

Fabuła gry nie jest zbyt rozbudowana, jednak każda z misji charakteryzować się będzie odmiennymi wątkami, które złożą się w logiczną opowieść. Nie zabraknie również animowanych przerywników ilustrujących twoje poczynania. **Gra, zgodnie z panującymi obecnie trendami, połączy w sobie elementy dwóch gatunków: RTS i RPG.** Oznacza to, że poza budową osady, zdobywaniem surowców i eliminowaniem przeciwnika, będziesz mieć wpływ na rozwój postaci oraz zwiększanie ich umiejętności i możliwości. Będziesz też mógł zdobywać i gromadzić przedmioty. Skoro o jednostkach mowa – ostatecznie w grze ma się ich pojawić około 20.

Podobnie jak w części pierwszej, także i tym razem najważniejszymi postaciami staną się drwal oraz... krowa. Pierwszy zadba o drewno, z którego zbuduje chaty i fortyfikacje, natomiast krowa dostarczy mleka niezbędnego do wyszkolenia np. nowych rycerzy. Prócz nich pojawią się także łucznicy, którzy poza atakiem z drugiej linii frontu pomogą ci pozbyć się groźnej zwierzyny. Pastuszkowie będą pełnić rolę złodziei krów, kapłani i wiedźmy zaś dysponować magicznymi zdolnościami. W grze nie zabraknie bowiem elementów rodem z powieści fantasy.

POLANIE II z pewnością nie będą posiadać tak mrocznego klimatu jak chociażby WARCRAFT III. Autorzy chcą, aby ich produkt spodobał się zarówno młodym graczom, jak i ich rodzicom. Nie znaczy to jednak, że rozgrywka będzie sielanką: będziesz musiał wykazać się umiejętnościami dobrego stratega. Autorzy programu nie zapomnieli o rozgrywce w sieci lokalnej czy w Internecie na specjalnych serwerach WarNet (max. 8 graczy). Do tego dochodzi trójwymiarowa grafika, łatwy w obsłudze interfejs, klimatyczna ścieżka dźwiękowa oraz humorystyczne odzywki postaci. Zapowiada się smakowicie....

Polanie II

Strategia / Reality Pump / Topware

Premiera: koniec 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Druga część gry ma szansę trafić do większego grona odbiorców. Ciekawe, jak zaprezentuje się na tle największych hitów sezonu...

http://www.polanie.topware.pl



W porównaniu z innymi stronami dystrybutora, ta aż pęka od informacji. Mało jednak na niej dodatków oraz fotek w galerii...

Tekst: Maciek „Valpurgius" Hajnrich

ICEWIND DALE II

Przykro to stwierdzić, ale kolejny produkt z cyklu ICEWIND DALE nie wnosi wiele nowego...


Duże i skrzydlate... Kolejne stwory do eliminacji. A potem następne i następne, i tak dalej. Tylko dla amatorów młócki

Stało się już regułą, że producenci gier starają się wykorzystać dobry pomysł do granic możliwości (czytaj: wyciągnąć z graczy jak najwięcej pieniędzy). Nie dziwi więc powstanie kontynuacji ICEWIND DALE.

Przyznam szczerze, że w pierwszą część ID zacząłem grać po dość długim czasie od ukazania się jej na rynku, a spowodowane to było opiniami kolegów na temat liniowości scenariusza. Jednak gdy przez przypadek zasiadłem do gry, urzekła mnie jej grafika, jakże odmienna od cukierkowej oprawy BALDUR'S GATE. Twórcy stworzyli naprawdę zimny i ponury klimat towarzyszący bohaterom. Szczególnie początkowe poziomy miejskie są urzekające.

Zacznijmy jednak od kreacji bohaterów. Podobnie jak w pierwszej części ID, tak i tu tworzysz kompanię od podstaw. Niestety, nie możesz zaimportować postaci z wcześniejszych gier tego cyklu (BALDUR'S GATE czy pierwszej części ICEWIND DALE), co jest spowodowane odmiennymi zasadami tych gier (TAK! wreszcie wprowadzono pełne zasady Dungeons&Dragons). Możesz także zapomnieć o kreowaniu superbohaterów z wyśrubowanymi na najwyższe poziomy współczynnikami, teraz na starcie możesz rozdysponować 16 punktów na wszystkie charakterystyki. Na szczęście według nowych zasad D&D co 4 poziomy masz możliwość przypisać 1 punkt na dowolną cechę. Oprócz cech podstawowych, do charakterystyki bohaterów musisz jeszcze dodać punkty na umiejętności (skills) oraz biegłości (feats), a ich liczba zależy od klasy zawodowej i rasy bohatera. Jeśli nie masz ochoty przechodzić przez żmudny proces tworzenia nowego herosa, autorzy przygotowali 5 grup bohaterów, których główną zaletę stanowi posiadanie sensownej broni od początku przygody.

Twoi dzielni bohaterowie lądują w mieście Targos, wyposażeni tylko w kije. Jak to zwykle bywa, okazuje się, że bez ich pomocy miasto legnie w gruzach, ludzie wymrą, a świat się skończy. Początek przygody zapowiada się dość interesująco. Jak zwykle masz do wypełnienia parę drobnych zadań, za które bohaterowie są odpowiednio nagradzani. Niestety, szybko zostaniesz sprowadzony na ziemię, a dalsze przygody zaczną przebiegać bardzo liniowo. Jesteś prowadzony od jednego zadania do drugiego niczym przedszkolak wiedziony przez wychowawczynię na wycieczkę. Choć autorzy gry znaleźli dla takich poczynań wytłuma-



Ilość możliwych do zebrania fantów na pewno ucieszy wszystkich kolekcjonerów i szperaczy...



Jak stworzyć dobrego Paladyna, mając do rozdysponowania 16 punktów na charakterystyki?


Podczas gdy stwory przyzwane przez dzielnego Kapłana eliminują kolejnych wrogów, drużynowy wojownik ma czas na podziwianie sztuki lodowej...

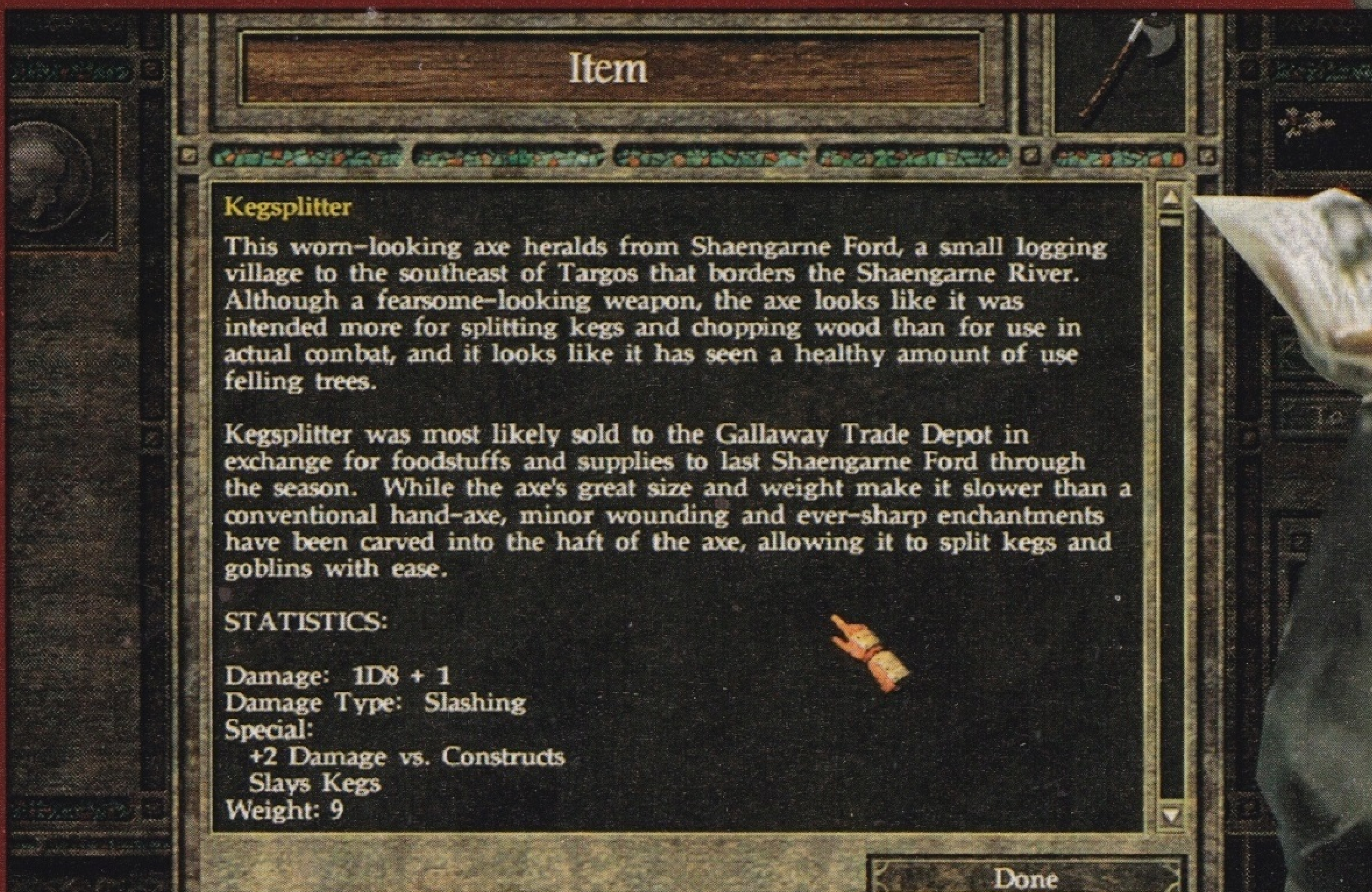

Trzech na jednego to pewne zwycięstwo... Z tego założenia, oprócz gości z ID2, wychodzi nadspodziewanie wielu przestępców grasujących na ulicach naszych miast

czenie w treści przygody, brakuje tu mimo wszystko swobody poruszania, choćby nawet tak ograniczonej jak w drugiej części WRÓT BALDURA. W pewnym momencie mojej rozgrywki doszło do takich kuriozalnych sytuacji, że jeden z bohaterów po zrobieniu w prologu 5 poziomu maga, nie mógł nauczyć się 3-poziomowych czarów, gdyż te zostały umieszczone dopiero w rozdziale pierwszym kampanii. Kolejny zarzut to plansze z poziomami. Nieważne, gdzie się znajdują bohaterowie: w mieście, na otwartym terenie czy w podziemiach, wszystkie te miejsca charakteryzują się labiryntami korytarzy, w których czasami trudno się połapać (szczególnie na otwartym terenie, gdzie przeszkodą do przejścia na inny obszar jest zaspa prawie niewyróżniająca się z zaśnieżonego tła). Wrażenie potęgują pojawiające się beczki i inne przeszkody zagradzające np. dojście do wrogów. Cała konstrukcja terenów i przeszkód przypomina mi BALDUR'S GATE na konsolę PS2, tylko że tamta już w założeniach miała być grą przygodową, a nie cRPG. Także złożoność misji, a właściwie jej brak, nasuwa skojarzenia z DARK ALLIANCE. Większość misji, szczególnie tych zaawansowanych, sprowadza się do eliminacji kolejnych hord wrogów. W niektórych przypadkach masz do czynienia z rozgrywką strategiczną a nie z grą fabularną, gdzie po obu stronach walczą liczne oddziały (bohaterom towarzyszą przyzwane magiczne stwory, których ilość zależy wyłącznie od liczby zapamiętanych czarów), a walka sprowadza się do taktycznego zdobywania lub porzucania terenu, korzystania z przeszkód terenowych, a nawet okopywania przy pomocy magicznie przyzwanych beczek (ta gra powinna nosić podtytuł: strategia beczkowa).

Początkowo zastanawiałem się, dlaczego twórcy gry, w czasie gdy na rynek wchodzi trójwymiarowy NEVERWINTER NIGHTS, wydają jednocześnie opartą na starszym Infinity Engine grę ICEWIND DALE 2. Po przegraniu czterech dni w tę grę doszedłem do wniosku, że chodzi im tylko i wyłącznie o forsę zarobioną minimalnym kosztem i przy minimalnym nakładzie środków. Gra jest fatalna, nie pomogą jej ani zasady Dungeons&Dragons (niestety, są pewne rozbieżności z wersją książkową), ani niezła grafika, ani nawet dźwięk. Wszystko zostało położone przez brak koncepcji na fabułę, która jest prosta jak budowa cepa. Aż chce się powiedzieć: panowie, zatrudnijcie lepszych scenarzystów i przestańcie wreszcie psuć BALDURA, wypuśćcie następną grę z głową, a przynajmniej nie pogarszajcie tego, co stworzyliście na samym początku. Na razie nie pozostaje nic innego niż nacisnąć ikonę Uninstall i podziękować panom za współpracę, tak jak dziękuję się kiepskiemu mistrzowi gry w mówionych grach RPG.


Ilość stworów do zniszczenia nie jest odwrotnie proporcjonalna do ich wielkości


Ma pan jakieś flakony? Dobrze zaopatrzona drużyna musi mieć zapas mikstur...



Niezbędnik każdego beczkokillera – topór beczkobójca...



http://icewind2.blackisle.com

Prosta strona zawierająca niezbędne informacje na temat gry. Wprowadzi cię w mroźny klimat świata Forgotten Realms...

Icewind Dale 2

X

RPS / Black Isle / CD Projekt

Cena: 99.90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350 Mhz, 64 MB RAM

Grafika X | Dźwięk X | Frajda X

\+ Ciekawa grafika znakomicie oddająca klimat zimnych lodowych pustkowi

– Liniowy scenariusz

Kolejny produkt wykorzystujący sprawdzony Infinity Enginie. Niestety, z kiepskim rezultatem...

Tekst: dr Strach

AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE

Niewiele osób pamięta rewelacyjną grę MASTER OF MAGIC z 1994 roku, ale dzięki serii AGE OF WONDERS można przypomnieć sobie miłe chwile z przeszłości...


Większość świata zakrywa tzw. mgła wojny, ale okolice miast i wież strażniczych są doskonale widoczne

Świat zaludniony przez fantastyczne stwory próbują opanować potężni czarodzieje, lecz w śmiertelnym pojedynku nie zdecydują tylko siły magii. Na pola bitew wyruszą setki żołnierzy i potworów należących do dwunastu ras. Orkowie, Krasnoludy, Ludzie, Niziołki, Elfy, Mroczne Elfy, Nieumarli, Gobliny – to typowe dla fantasy rasy. **Ale w AGE OF WONDERS II pojawiają się jeszcze kotopodobni Tigranie, uwielbiające mróz Szroniaki, potężni Archonci oraz Smokowcy.** Walczący o dominację nad globem czarodzieje nie dowodzą jednak tylko jedną z ras. Stworzone przez nich królestwa zachwycają różnobarwną mozaiką narodowości. Niziołki żyją razem z Elfami, nieopodal rośnie w siłę miasto Nieumarłych, a jeszcze dalej działają niesamowici Archonci. Jednak władca-mag nie może czuć się bezpiecznie w tak zróżnicowanym królestwie. Jego państwu grozi wybuch rewolucji, rasowych wojen i buntów, które jednak dają się spacyfikować nie tylko za pomocą siły, ale też dzięki sprzyjaniu rozwojowi religii. Dodatkowym wyborem, którego musi dokonać każdy z czarodziei-królów jest wybór sprzyjającej mu sfery magicznej. Wybór jest tu całkiem bogaty, bowiem magowie mogą specjalizować się w zaklęciach Powietrza, Ziemi, Wody, Ognia, Życia, Śmierci i Kosmosu. **W zależności od specjalizacji, czarodziej stosuje odmienny zestaw zaklęć, zarówno globalnych (np. oddziałujących na cały świat lub konkretne miasto), jak i bojowych (stosowanych tylko na polach bitew).** Każde z takich zaklęć musi zostać wcześniej odkryte, a mag przeznacza pulę


Te niebieskie kryształki to zapasy mana – energii magicznej – potrzebnej, aby wymyślać i rzucać różnorakie zaklęcia



Dochody twego królestwa zależeć będą głównie od rozwoju miast, ale pieniądze otrzymasz również, zajmując takie budowle jak młyny lub wiatraki



Każdy mag-czarodziej może poświęcić swą energię magiczną, aby wynaleźć nowe zaklęcia, które posłużą mu zarówno na mapie globalnej, jak i w czasie walki



W czasie oblężenia zamków obrońcy często wychodzą za bramy miejskie. Niezbyt to mądre...

punktów energii magicznej mana zarówno na badania, jak i wzbogacanie zapasów.

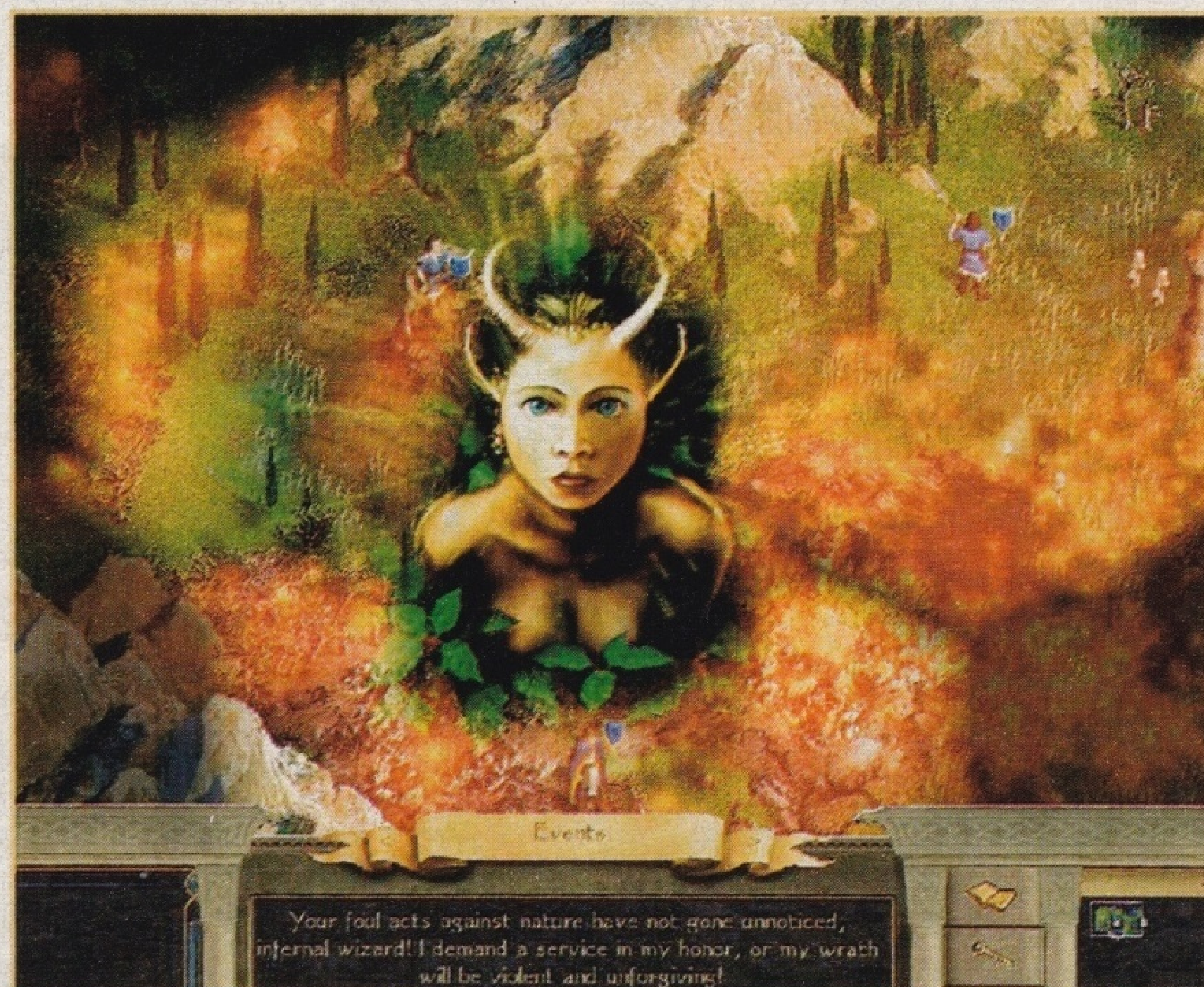
Władca magicznego królestwa skorzysta z usług wielu żołnierzy, potworów oraz machin oblężniczych. Lekka i ciężka jazda, mantikory, jeźdźcy pegazów, dzików, orłów lub mamutów, procarze, łucznicy i kusznicy, rydwany oraz paladyni, tytani i powietrzne galeony, kościane smoki, żywiołaki, pająki, wampiry i zombie, balisty, katapulty oraz armaty – to tylko część z tej prześwietnej zwierzęco-ludzko-mechaniczno-potworowej menażerii :)! Najpotężniejszymi sprzymierzeńcami władcy imperium staną się bohaterowie. Ci odważni ludzie pojawią się w zdobytych miastach lub spotkasz ich w czasie wędrówek. Jedni przyłączą się z sympatii do ciebie, inni zażądają konkretnego honorarium. Paladyni i wojownicy, czarodzieje oraz kapłani po pewnym czasie stanowić będą silny trzon twej armii. Dlaczego? Ano dlatego, że mają unikalny dar zdobywania coraz wyższych poziomów doświadczenia oraz nabywania nowych umiejętności znakomicie przydających się na polu bitwy. Na przykład wojownik staje się coraz bardziej wytrzymały (więcej punktów życia), sprawniejszy (większa szansa na celne uderzenie), silniejszy (większe obrażenia), zyskuje zdolność atakowania kilku wrogów naraz, odporność na magię itp. Last but not least herosi mogą również korzystać z artefaktów: pierścieni, hełmów, pancerzy czy różnego rodzaju broni. Jednak nie tylko bohaterowie zyskują doświadczenie. W ograniczonym zakresie dotyczy to również innych jednostek, które mogą otrzymać na polu bitwy srebrny lub (później) złoty medal (ich umiejętności bojowe nieznacznie się wtedy zwiększają).

W AGE OF WONDERS II ogromną rolę odgrywają kwestie gospodarcze. Potężny władca musi posiadać trzy rzeczy: zapasy gotówki, zapasy energii mana oraz moce produkcyjne w miastach. Zdobyte lub założone przez twych osadników grody dzielą się, w zależności od liczby mieszkańców, na cztery rodzaje: forty, wioski, miasteczka i miasta. Oczywiście tylko z tych ostatnich możesz być w pełni zadowolony – przynoszą spore dochody i mają ogromne możliwości produkcyjne. W miastach możesz zbudować mnóstwo gmachów: koszary, gildie, porty, magiczne wieże, świątynie, biblioteki, fortyfikacje itp. Jednak dochód czerpiesz nie tylko z miast. Twoje oddziały mogą zająć kopalnie złota, miejsca poboru magicznej energii, a także przynoszące stały dochód młyny lub wiatraki. To szczególnie ważny aspekt rozgrywki, gdyż w AGE OF WONDERS II wydajesz pieniądze nie tylko na powołanie jednostek, ale również na ich utrzymanie. To smutna prawda, że bez żołdu nikt nie zechce ci służyć, a im jednostka potężniejsza, tym bardziej zacny żołd musi być.

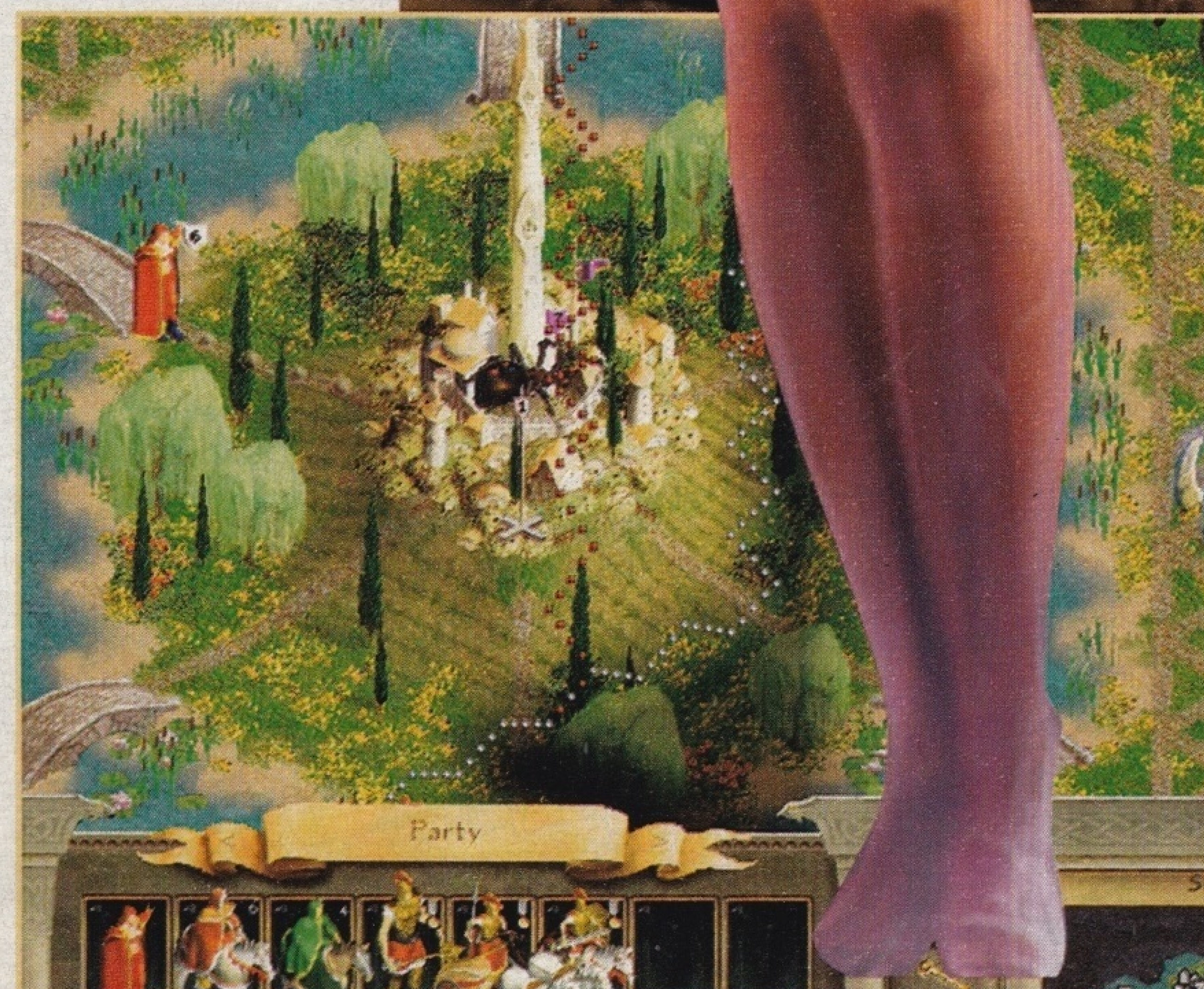
Jak wygląda rozgrywka w AGE OF WONDERS II? Przede wszystkim spokojnie, gdyż program jest strategią turową, niewymagającą od ciebie popisywania się refleksem. Najpierw pojawia się mag-władca, a ty zaczynasz przygodę jako szczęśliwy posiadacz jednego miasta (najczęściej, bo czasami scenariusze przyznają ci na dzień dobry nieco więcej). Widzisz tylko najbliższą okolicę, a więc musisz wysłać zwiadowców. Żeby ich powołać, musisz zbudować odpowiednie gmachy w mieście (co zajmuje mniej więcej od dwóch do czterech tur), a potem dokonać rekrutacji. Wysłani żołnierze spenetrują okolicę, a ich mobilność



Ogromną rolę na polu bitwy odgrywają bohaterowie – prawdziwe maszyny do zabijania



Z innymi władcami możesz utrzymywać stosunki (niestety, tylko dyplomatyczne), handlować i zawierać sojusze



Siła armii tkwi nie w liczbie, lecz w wyszkoleniu. Przysłowie: „I Herkules d..a, kiedy ludzi kupa", tutaj się nie sprawdza

zależy od dwóch czynników: rodzaju terenu, po jakim porusza się jednostka, oraz szybkości tejże jednostki. Następnie gra się już rozkręca. Tworzysz nowe armie i wysyłasz je na wszystkie strony świata, korzystasz z teleportali, wejść do podziemnych jaskiń oraz wsiadasz na pokłady transportowych galer; zmierzysz się z neutralnymi przeciwnikami oraz sterowanymi przez komputer innymi władcami-czarodziejami; odkryjesz niezwykłe zaklęcia, a twój mag-władca nauczy się nowych zdolności zwiększających siłę zarówno jego, jak i całego państwa. W tzw. międzyczasie możesz prowadzić akcje dyplomatyczne: zawierać sojusze, wypowiadać wojny, prowadzić negocjacje i oferować podarunki. Na szlakach twych armii pojawią się antyczne ruiny, w których odnajdziesz złoto lub przydatne artefakty (jeśli oczywiście pokonasz wcześniej strażników strzegących tych skarbów). Może się też zdarzyć, że odezwą się do ciebie potężne istoty duchowe i wyznaczą ci łatwiejsze lub trudniejsze zadania. Ich łaska może bardzo pomóc w rozgrywce, ale oznaki niezadowolenia lub gniewu tych duchów mogą ci nie przypaść do gustu.

Wygląd gry ulega raptownej zmiania, gdy dochodzi do bitwy. Podobnie jak w HEROES OF MIGHT&MAGIC IV, akcja przenosi się wtedy na niewielką mapę taktyczną. Tam zarządzasz już konkretnymi jednostkami, które mogą wykonać takie czynności, jak atak wręcz, atak z dystansu, stosowanie zaklęć czy ruch albo też użyć jednej z wielu umiejętności specjalnych (plucie jadem, rażenie ogniem, uzdrawianie itp.). Twoje zdolności taktyczne zostaną wystawione na szczególną próbę w wypadku zdobywania silnie ufortyfikowanych i bronionych miast. Tu na pewno przydadzą się oddziały mające zdolność wspinania się na mury, latania lub kruszenia ścian. Walka jest przedstawiona w miarę realistycznie. Zaatakowana jednostka nie zachowuje się jak posąg, tylko odpowiada ciosem na cios (a więc często się zdarza, że obrońca pokonuje napastnika w jego turze, korzystając tylko ze zdolności kontrataku). Jeśli zechcesz uciec z pola bitwy lub przesunąć oddział, to otrzyma on automatycznie uderzenia od wszystkich wrogów, obok których będzie przemykał (a więc ucieczka może zakończyć się wtedy w grobie). Poszczególne oddziały nie dysponują jakimiś niewiarygodnymi zapasami sił. Przeciętna liczba punktów życia nie przekracza dwudziestu, a siła zadawnych uderzeń bardzo rzadko przekracza dziesięć punktów. Tym cenniejsi są w tym wypadku dobrze przeszkoleni bohaterowie-wojownicy, którzy samotnie mogą mierzyć się z całymi armiami słabszych istot (ale nie dochodzi tu do takich przegięć jak w HoM&M IV).

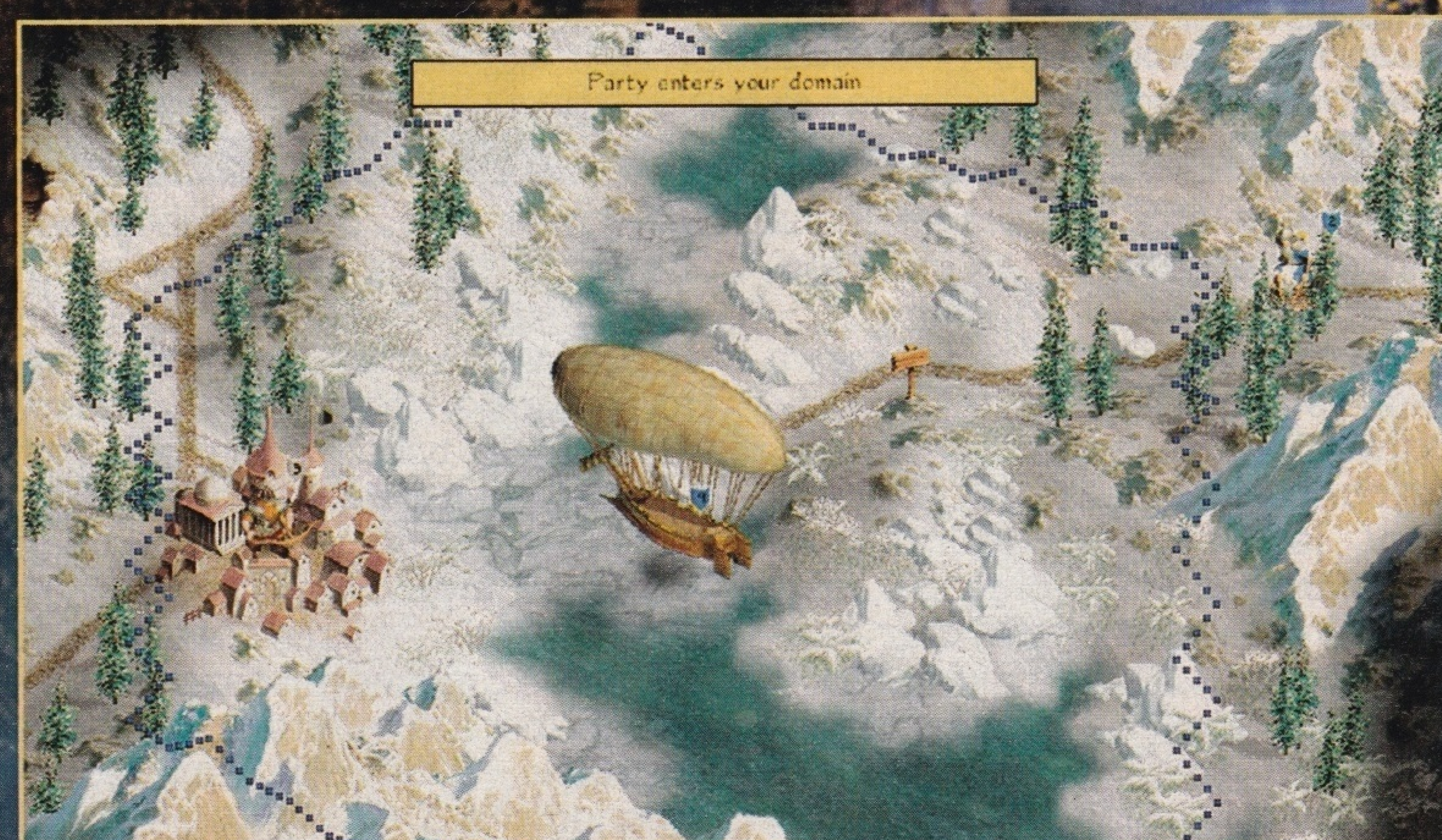
AGE OF WONDERS II pozwala na satysfakcjonującą zabawę zarówno doświadczonym strategom, jak i początkującym graczom. Dla nich ustalono niski poziom trudności, a przy wyborze scenariusza mogą przyznać swym wrogom



Scenografia AGE OF WONDERS II nie zachwyca może rozmachem, ale jest urozmaicona i estetycznie przygotowana



Do twojego miasta zbliżają się wrogie Mamuty. Czy niziołkowi Jeźdźcy Orłów zdołają odeprzeć tę inwazję?



Wspaniały statek powietrzny majestatycznie przemierza śnieżne pustkowia i jak każda jednostka latająca przydaje się nie tylko w bitwie, ale i w zwiadzie...



Niektóre armie będą wolniej poruszać się na terenie, który nie sprzyja ich rasie. Na przykład Nieumarli baaardzo nie lubią ślicznej, zielonej trawki



najniższą inteligencję. I na odwrót – gracze doświadczeni mogą zmierzyć się z komputerowymi przeciwnikami na poziomie doświadczenia Imperator, co stawia już znacznie większe wyzwania.

Gra firmy Triumph Studios oferuje naprawdę znakomitą zabawę. Ciężko jednak nie dostrzec jej kilku wad. Po pierwsze, grafika wydaje się zdecydowanie przestarzała, a w porównaniu z takimi tytułami, jak ETHERLORDS, DISCIPLES II czy nawet HEROES OF MIGHT&MAGIC IV wypada bardzo blado. Szczególnie dotyczy to niezbyt atrakcyjnego przedstawienia pola bitwy oraz fatalnego ukazania centrum miast. W ostatnim wypadku otrzymaliśmy rozwiązanie jak z zeszłej epoki. Oto wszystkie budynki są zaznaczone tylko w postaci napisów i ikonek. Dlaczego nie ma możliwości obejrzenia rozbudowanego miasta (jak w większości strategii turowych), to wiedzą tylko autorzy gry i duch lenistwa, który opętał grafików. Miło przecież byłoby popatrzeć sobie na te wszystkie koszary, wieże, biblioteki, porty, gildie itp., zwłaszcza jeśli autorom chciałoby się potrudzić nad zróżnicowaniem ich wyglądu dla każdej rasy. Niespecjalnie można też zachwycać się przedstawieniem jednostek. Malutkie postacie często znikają na polu bitwy za innymi wojskami lub przeszkodami naturalnymi, a brak obrotowej kamery i opcji zbliżanie/oddalanie dodatkowo komplikuje całą sprawę. W czasie rozpoczęcia bitwy przyjęto wręcz fatalne rozwiązanie, które nie pozwala na jakiekolwiek roszady i nie daje czasu na rozsądne rozstawienie jednostek. **Jednak podstawowym zarzutem w stosunku do AGE OF WONDERS II jest fakt, że tylko w znikomym stopniu zróżnicowano umiejętności poszczególnych ras.** Pół biedy, iż wszyscy budują te same gmachy miejskie, gorzej iż nie ma podziału na świetnych rolników, handlowców, budowniczych, eksploratorów, zdobywców, naukowców czy istoty potrafiące niezwykle szybko się rozmnażać. A takie przecież rozwiązania zastosowano na przykład w świetnej serii MASTER OF ORION, gdzie kreacja rasy i dobór jej cech były niezwykle ważnymi elementami całej rozgrywki. Oczywiście różnica grania Archontami i Niziołkami jest przeogromna, ale wynika ona tylko z siły jednostek bojowych, a nie zdolności specjalnych całej rasy.



Zwiedzisz nie tylko rozległe pola, górskie masywy, lasy i śnieżne pustkowia, ale również niebezpieczne jeziora lawy



AGE OF WONDERS II jest przykładem interesującego i mocno niedopracowanego programu. Moim zdaniem wystarczyłoby jeszcze kilka miesięcy intensywnej pracy, aby gra zyskała ogromnie pod względem „miodności". Grafika, oczywiście, pozostałaby w dużym stopniu niezmieniona, ale zalety dobrej strategii nie zależą przecież od strony graficznej, chociaż niewątpliwie sympatyczniej jest bawić się w tak pięknym środowisku jak ETHERLORDS czy w środowisku tak nastrojowym jak DISCIPLES II. Gracze, którym nie wystarczy dwudziestoscenariuszowa kampania oraz możliwość rozegrania kilkudziesięciu oddzielnych batalii, mogą spróbować swych sił w tworzeniu własnych światów. Wygodny w obsłudze edytor map na pewno spowoduje, że na Sieci pojawią się nowe scenariusze zrealizowane przez miłośników programu. Tylko, niestety, mam smutne przeczucie, że tych miłośników nie będzie znowu tak wielu...

Firmę Play-It – polskiego dystrybutora programu – wypada pochwalić za jedno. Gracze otrzymali możliwość wyboru pomiędzy polską i angielską wersją językową. I od razu dodam, że jeśli posiadłeś umiejętność posługiwania się językiem braci zza Wielkiej Wody, to powinieneś korzystać z wersji angielskiej. Nawet nie z uwagi na błędy w tłumaczeniu (które co prawda się zdarzają, ale w ograniczonym stopniu), lecz z uwagi na błędy techniczne pojawiające się po wprowadzeniu polskiego nazewnictwa.

http://www.aow2/godgames.com

Przyzwoita strona (chociaż nie rewelacyjna), gdzie najważniejsze są linki do site'ów fanowskich, będących kopalnią informacji

Age of Wonders II

4+

TBS / Triumph / Play It

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 MHz 64MB RAM

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

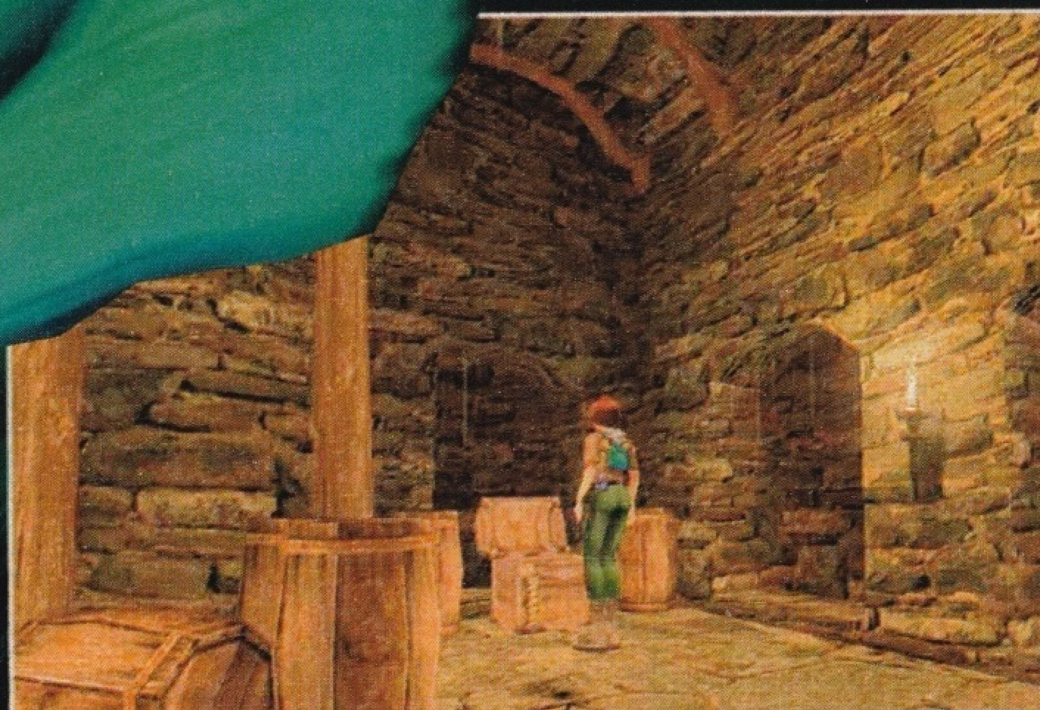
(+) Mnóstwo ras, wiele czarów, walki i budowa gospodarczego imperium, elementy RPG

(–) Grafika mocno przestarzała. Autorzy nie zadbali też o wprowadzenie wielu atrakcyjnych opcji

Gra oferuje ciekawą, spokojną, ale bardzo urozmaiconą rozgrywkę. Jednak pół roku pracy jeszcze by się programowi przydało

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Młoda dziewczyna wyrusza na ratunek światu. Ileż razy to przerabialiśmy? Na tyle dużo, by nie kwiczeć, tylko brać się ostro do roboty...


Trudno być bohaterką, ciągle trzeba wędrować i załatwiać coś dla innych. Niewdzięczny los...

ZANZARAH
THE HIDDEN PORTAL

Czy słyszałeś kiedyś o krainie Zanzarah? Nie, nie chodzi o Zanzibar. Zanzarah. To zupełnie inne miejsce, nieco zapomniane i od wielu lat pozostające na uboczu twojego wszechświata. Jego historia zaczęła się w czasach, kiedy Ziemię zamieszkiwały jeszcze elfy, wróżki, gnomy i cała reszta bajkowego tałatajstwa. Lecz jeśli w tym momencie zamarzyły ci się wyprawy po nieprzebrane skarby z wierną kompanią u boku, wstrzymaj swoje konie. To tylko bajki! Tak naprawdę trudno było z Nierasowymi wytrzymać. Takie krasnoludy, na przykład, strasznie panoszyły się po barach, najlepsze piwo wypijały, nie mówiąc już o miejscach pracy, które trwale zajmowały. A elfy? Który mężczyzna mógł się z nimi urodą równać? Nic dziwnego, że biedni, zakompleksieni ludzie zaczęli polować na odmieńców. Ci zaś, po latach cierpień, wycofali się do stworzonego przez magów azylu. Właśnie do Zanzarah.

Obecnie nad tą piękną krainą zawisło widmo zagłady. Z niewiadomych powodów równowaga sił Dobra i Zła załamała się, zaś strzegące pradawnych tajemnic wróżki stały się znacznie bardziej nerwowe. Wieści głoszą, że na dalekiej północy doszło nawet do walk tych pięknych stworzeń. Jedyną nadzieją dla pogrążającej się w chaosie krainy stała się wspomniana w przepowiedni dziewczyna. Osoba pochodząca ze świata ludzi, młoda i odważna, nosząca obcisłe spodnie i niewiele mówiące imię – Amy. To ty, graczu...

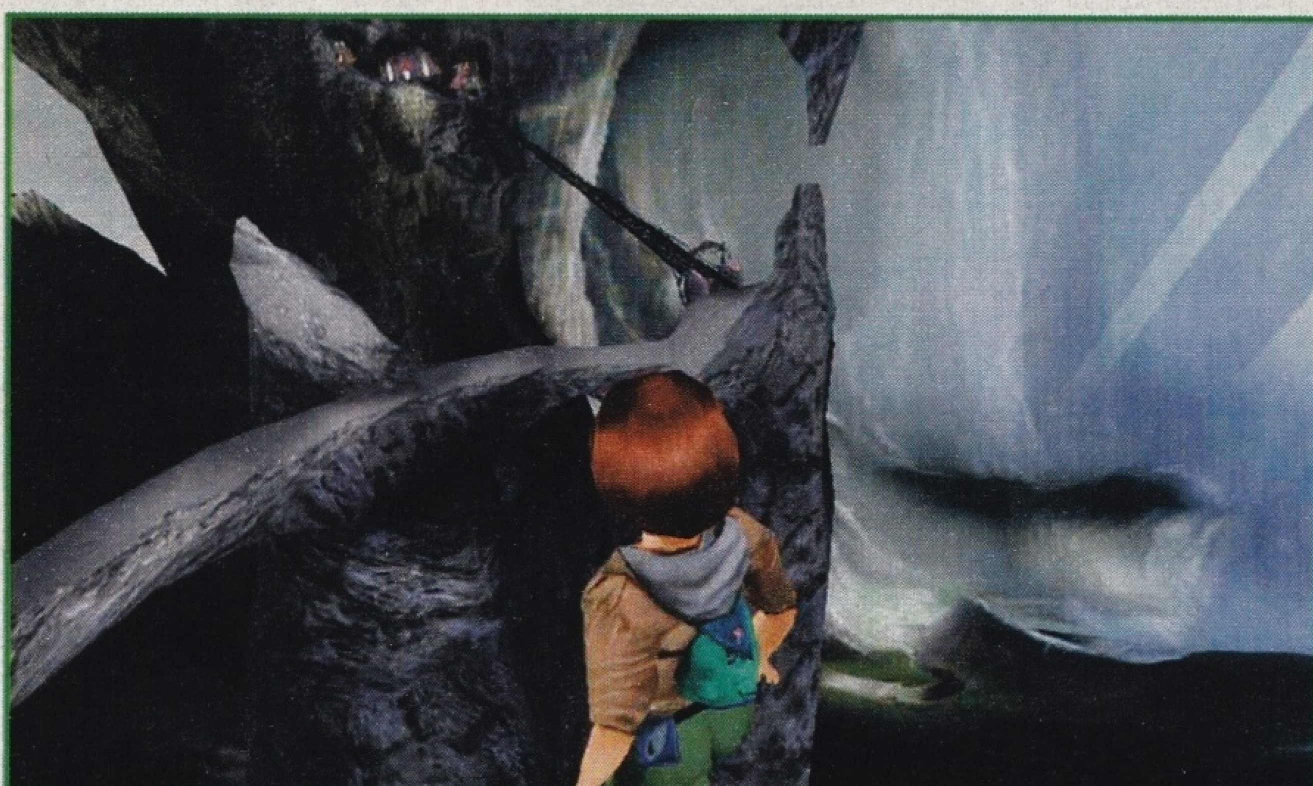
Celem gry jest pokonanie Zła w zarodku i zjednoczenie obu światów: ludzkiego i bajkowego. **Niestety, schematyczny scenariusz to pierwsza duża wada ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL.** Autorzy gry nie kryli w wywiadach, że ich produkt aspiruje do bycia niezbyt skomplikowanym RPG, ot, taką uproszczoną wersją świetnego GOTHIC. Oba te tytuły miał łączyć nie tylko widok TPP, z którego korzystają, ale i rozbudowany, interaktywny świat, zmieniający się z godziny na godzinę pod wpływem działań głównej bohaterki. Programiści co prawda starali się te obietnice spełnić, przygotowali nawet szereg zadań pobocznych względem głównego wątku fabularnego... Jednak dość szybko okazuje się, że o przygodzie rodem z BALDUR'S GATE można zapomnieć. Niemal wszystkie misje są równie oklepane co zadek konia wyścigowego; widziałeś je już w dziesiątkach innych gier. Odszukaj przedmiot, zanieś go w określone miejsce, inny zaś przenieś gdzie indziej, wreszcie spełnij czyjąś prośbę – ileż można? W ZANZARAH brakuje też rozbudowanych dialo-




Piękna gotycka architektura. Czy to wirtualny Paryż, czy kolejna tajemnicza kraina w grze? Chyba jednak to drugie...


Warto zauważyć, że przyroda wypada coraz lepiej w grach komputerowych. Niebawem pewnie każdy listek będzie renderowany oddzielnie


Zadania w grze polegają najczęściej na tym, że coś trzeba najpierw znaleźć, a potem komuś to zanieść. Trochę monotonne


Urozmaiceniem zabawy są różne podziemne lokacje. Jeśli masz lęk wysokości, to ten most będzie kresem twojej wyprawy

gów, ciekawych postaci niegrywalnych i innych, bardziej spektakularnych wydarzeń. Najwyraźniej adresatami programu są młodsi użytkownicy komputerów, nieprzepadający za skomplikowaną rozrywką. Nie jest to oczywiście wadą (dzieci też mają swoje prawa), lecz wówczas – chociażby dla zwykłej uczciwości – należałoby powiedzieć: zapomnijcie o RPG, robimy dziś nowe przygody Lary Croft!

Miłośnicy Pokemonów znajdą w ZANZARAH inną miłą opcję: możliwość kolekcjonowania wróżek. Stworzenia te można spotkać na łąkach, w lasach i nad potokami, pojawiają się też na specjalnych fermach treningowych, gdzie kolekcjonerzy kształcą je w magicznych sztukach walki. Może właśnie dlatego wróżki są tak strasznie zróżnicowane. Na swojej drodze spotkasz urodziwe damy ze skrzydełkami, małe diabełki z różkami na głowie, a także ohydne potworki, którym należałoby z urzędu zafundować operację plastyczną. Oczywiście nie brakuje też różnic wewnętrznych: wróżki mogą posiadać kilkanaście różnych zdolności. Owa różnorodność przydaje się podczas przygotowywania grupy uderzeniowej, tj. pięciu sztuk tych zabawnych stworków, mających zwyczaj w imieniu Amy brać udział w bitwach. Rzecz wygląda niemal tak samo jak w Pokemonach: gdy dziewczyna i napotkany pyszałek uznają to za stosowne, rzucają swoich pupili do walki na śmierć i życie. **Akcja programu przenosi się wówczas na arenę, na której dochodzi do boju w trybie FPP. Marnego boju! Ten element gry zupełnie nie wciąga, a po pewnym czasie zaczyna nawet irytować.** Starć nie brakuje, ale zwycięstwo w nich jest bardziej zwycięstwem nad niewygodnym sterowaniem niż komputerową SI (bądź kolegą w trybie multiplayer). **Po zakończonej walce każda z kombatantek zyskuje punkty doświadczenia, dzięki czemu z czasem zyskuje dostęp do potężniejszych czarów.** Fanów Pikachu czeka jednak zawód; w grze nie ma żółtej wróżki koszącej wrogów za pomocą pioruna i popiskującej z cicha: „Pika! Pika!".

Dość jednak narzekania – ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL nie jest przecież produktem złym. **Wystarczy spojrzeć na obrazki z gry, by dojść do wniosku, że dopracowana grafika stanowi olbrzymią zaletę programu.** Świat Zanzarah wygląda bowiem przeuroczo, malownicze wioski położone w kotlinach czy wiecznie zielone lasy poprzecinane strumieniami na długo zapadają w pamięć. Zwłaszcza, że wszystkie te stumilowe bory naprawdę żyją. Główna bohaterka też jest niczego sobie, ma 18 lat, drobne usteczka i całkiem zgrabne ruchy. Na słowa uznania zasługuje też oprawa dźwiękowa; folkowe melodie szybko wpadają w ucho, a później za nic nie chcą z niego wyjść. To właśnie dzięki oprawie w grę Funatics Development gra się tak przyjemnie!

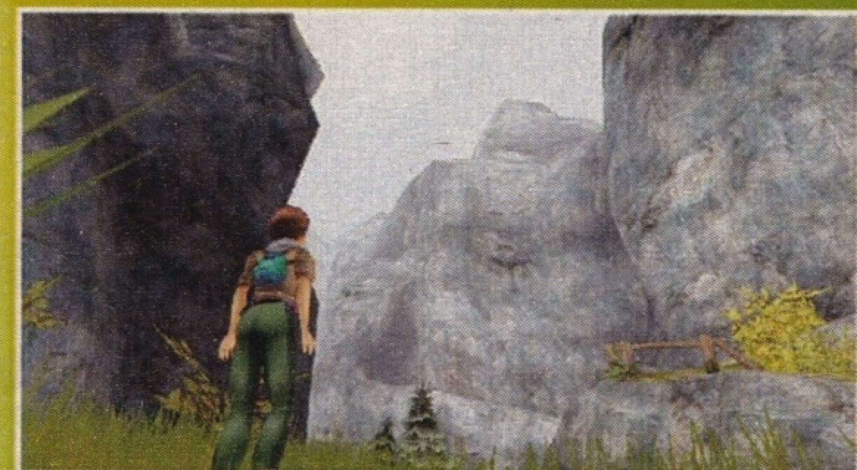
Czy zatem warto po ZANZARAH sięgnąć? Tak, bo to dobra i wciągająca produkcja. Słabe rozwiązanie bitew pomiędzy wróżkami i niska interaktywność świata to wady, które da się przełknąć. Zwłaszcza gdy się ma 10 – 12 lat.

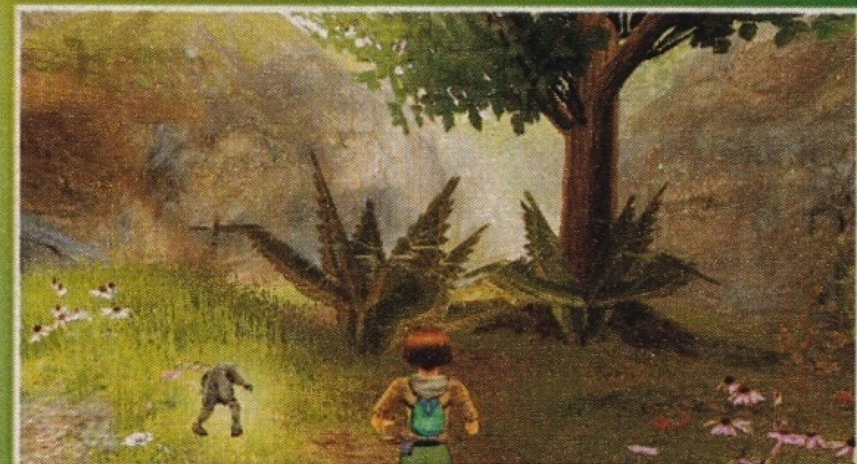

Amy zawędruje także do rozległych lasów, w których rosną potężne drzewa. U nas wszystkie byłyby pomnikami przyrody. Ach, ten świat fantasy

Krainy małe i duże

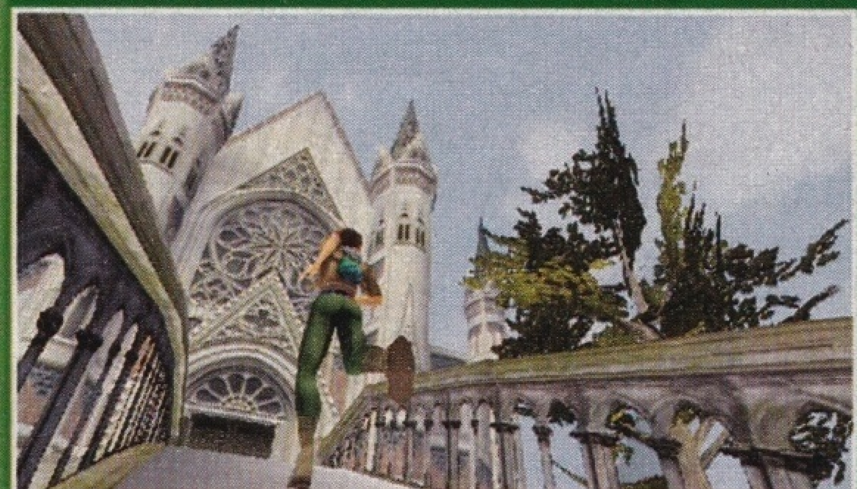
Gra ma naprawdę bardzo ładną grafikę. Amy wędruje przez śliczne i zróżnicowane krainy. Zresztą zobacz sam – część z nich poniżej


mokradła


skaliste góry


tajemniczy ogród


jaskinia


podniebny świat

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

http://www.zanzarah.com



Oficjalna strona gry. Uboga w informacje. Dobrze chociaż, że autorzy programu udzielają się na forum dyskusyjnym...

Zanzarah: The Hidden Portal — 4

Zręcznościowa / Funatics Development / LEM

Cena: 99,99 zł — PC, GBC, GBA
Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 4

(+) Kolejna ładna dziewczyna w grze komputerowej, dobra grafika i wpadająca w ucho muzyka

(−) Niezbyt skomplikowany scenariusz, przegięte pojedynki z wróżkami, niski poziom trudności

ZANZARAH to wielki misz-masz: TPP, FPP, RPG i przygodówka w jednym opakowaniu. O dziwo, gra się całkiem przyjemnie!

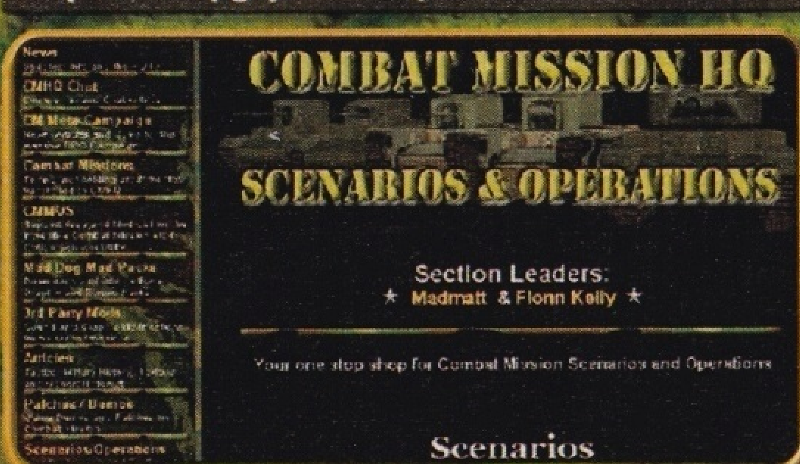


COMBAT MISSION

Jeśli jesteś fanem PANZER GENERAL, przed przeczytaniem tego tekstu weź urlop...


Gra jest świetna i realistyczna. Program bierze np. pod uwagę stopień zmęczenia załogi czołgu, rozróżnia też rodzaje posiadanej przez nią amunicji

http://cmhq.gry-online.pl



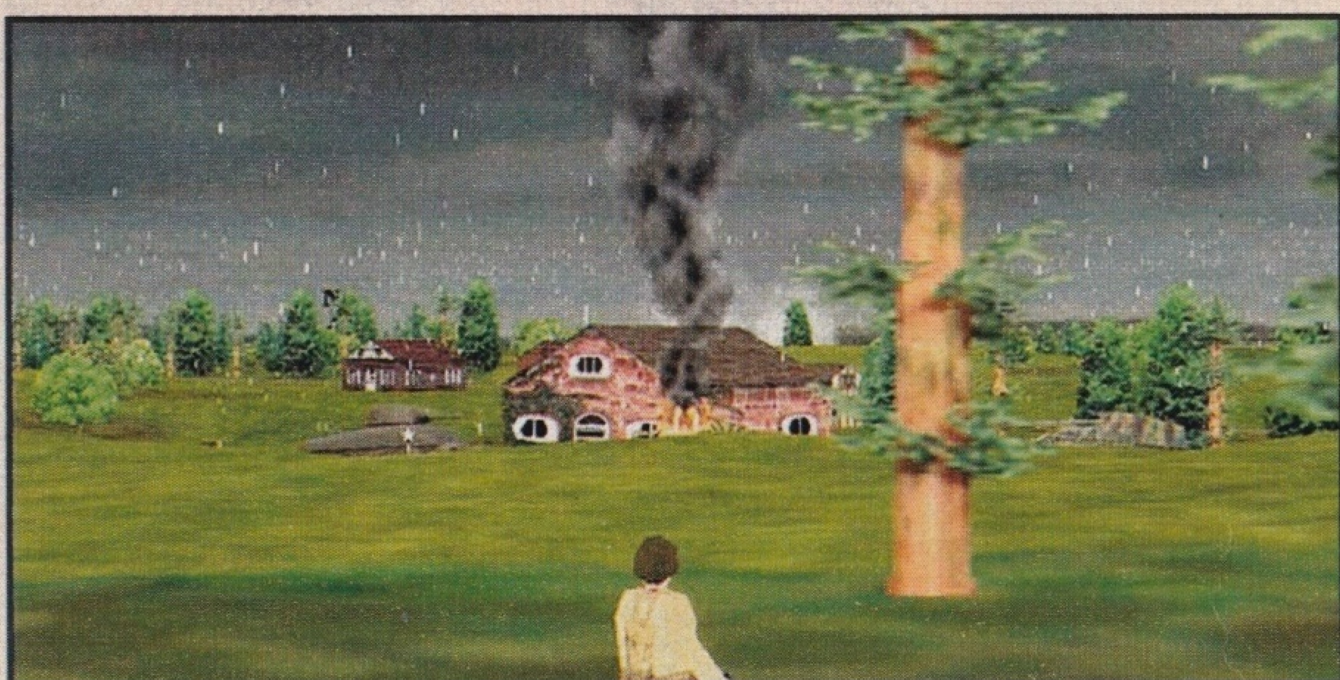
Polska strona ugina się wręcz pod ciężarem interesujących tekstów oraz nowych scenariuszy. To raj dla combat'antów!

Zapowiadany na sierpień tego roku COMBAT MISSION należy do wąskiego grona gier dla wybrańców. Ów przedziwny gatunek charakteryzuje się tym, że mieści w swym wnętrzu programy trafiające w gusta jedynie wąskiej części e-populacji. Cóż to oznacza? Ano niestety... większość graczy odrzuci produkt firmy Battlefront.com, uznając go za zabytek klasy A. Ludzie ci popełnią błąd. Jestem bowiem przekonany, że i w naszym kraju znajdzie się kilka tysięcy graczy, którzy już po pierwszym weekendzie spędzonym nad grą przepadną. Przestaną pojawiać się w pracy i na piątkowym piwie z przyjaciółmi, zapomną nakarmić domowego sierściucha. Będą grać do upadłego.

Na pierwszy rzut oka COMBAT MISSION jest strategią turową osadzoną w realiach II wojny światowej, począwszy od lądowania aliantów w Normandii w czerwcu 1944 roku, na zdobyciu Berlina skończywszy. Dziesiątki szczegółowo opisanych jednostek oraz rzetelnie odtworzone bitwy zbliżają grę do znakomitego PANZER GENERAL, tyle że CM toczona jest w całkowitym trójwymiarze. To jednak pozór. Programiści Battlefront.com wprowadzili do sprawdzonego pomysłu szereg innowacji całkowicie zmieniających obraz gry. **Dzięki nim COMBAT MISSION można uznać za prekursora gatunku „turowy RTS"! Polega to na tym, że gracze wydają swym oddziałom rozkazy w trybie turowym, następnie program przechodzi w tryb czasu rzeczywistego i wykonuje rozkazy stron.** Uniemożliwia to drobne oszustwa stosowane przez miłośników strategii planszowych, a jednocześnie czyni rozgrywkę niesamowicie atrakcyjną.

Jednak to nie ilość innowacji, a realizm rozgrywki jest tym, co w COMBAT MISSION najlepsze. Program nie tylko uwzględnia takie standardy, jak doświadczenie jednostek, ich morale czy ukształtowanie terenu, ale i drobne detale. W przypadku czołgów są to np. zmęczenie załogi, rodzaj amunicji, kształt, rodzaj (w tym kąt nachylenia) i wiek pancerza, bezpośrednie otoczenie (drzewa, bagna, budynki mieszkalne), pora dnia, widoczność, pogoda, stres itd. Wreszcie zauważono też, że żaden żołnierz na polu bitwy nie wykona rozkazu od razu po jego wydaniu! Rozkaz ów musi do niego dotrzeć, co czasami trwa... Takich patentów jest w grze mnóstwo i mimo że produkt nie jest idealny (np. nie doceniono w nim roli artylerii), to i tak zasługuje na miano najbardziej realistycznej strategii wojennej recenzowanej na łamach Clicka!. Co ważne, realizmowi towarzyszy olbrzymia grywalność. Rasowego stratega od tej gry toporem nie oderwiesz! Szkoda tylko, że od strony graficznej COMBAT MISSION nie prezentuje się zbyt ładnie. Słabe animacje, niezbyt szczegółowe modele pojazdów, wreszcie żenujące wybuchy robią bardzo złe wrażenie. Sprawy nie ratują nawet dodatkowe skórki modeli, które można ściągnąć z Sieci. **Nieco lepiej wypada ścieżka dźwiękowa programu. Każda z sześciu nacji (m.in. Polacy – wreszcie nas dostrzeżono!) mówi w swoim rodzimym języku!** Świetnie wypada też interfejs; po przeczytaniu instrukcji robi się jasny jak słońce, a co ważniejsze, jest po prostu praktyczny.

W przypadku COMBAT MISSION nie sposób stwierdzić, czy mamy do czynienia z jego premierą, czy jedynie reedycją. Pierwotnie gra ukazała się na jesieni 2000 roku. Jej autorzy sprzedawali ją za pośrednictwem Internetu, każąc graczom płacić bajońskie 45 dolarów! Mimo to program odniósł gigantyczny sukces i dochrapał się kilkunastu prestiżowych nagród. W Polsce gra pojawi się wraz z dodatkowym dyskiem zawierającym kilkadziesiąt nowych scenariuszy oraz masę fantastycznych modów. W pudełku znajdzie się też gruba, 200-stronicowa instrukcja wzbogacona o teksty autorstwa Pejotla i Bergera. Ich rekomendacja znaczy więcej od mojej... wspomnę więc tylko, że obaj grają w CM do dziś.


No, cóż, grafika nie należy do największych osiągnięć programu. Drzewko trochę się rozmywa, ale ta grywalność...


... Od razu chce się ruszyć z okrzykiem na ustach do ataku! Zwłaszcza, że tu można krzyczeć także po polsku! Hurrra!!!

Combat Mission... — **5-**

Strategia / Battlefront / CD Projekt

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM

Grafika 3- | Dźwięk 4 | Frajda 5+

\+ Niesamowity realizm, mnóstwo innowacji, tysiące dostępnych modów i scenariuszy

– Grafika przerazi nawet najbardziej doświadczonego żołnierza służby zasadniczej

COMBAT MISSION to najlepsza turowa gra wojenna, jaka pojawiła się na polskim rynku. Szkoda, że ma grafikę z epoki ZX Spectrum

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER

Gdyby amerykańscy żołnierze musieli grać w tę grę, szybko przestaliby kochać armię

Świat ogarnęła fala terroryzmu. Na szczęście na straży pokoju stoją anonimowi bohaterowie – komandosi, którzy specjalizują się w akcjach antyterrorystycznych. To w ich rolę wcielisz się w najnowszym taktycznym FPP pod tytułem DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER. Będąc żołnierzem jednej z 10 dostępnych w grze jednostek – od Delta Force aż po Zielone Berety – weźmiesz udział w 25 misjach, których akcja toczy się na terenach Afganistanu. Zadania powierzane ci przez dowództwo są ciekawe i zróżnicowane. Raz będziesz musiał wykraść pewne dokumenty, innym razem coś zniszczyć lub kogoś przesłuchać. Wierz mi, spektrum zadań oferowanych przez DF: TFD jest dużo większe – podane przeze mnie przykłady to tylko wierzchołek góry lodowej.

Czymże jednak byłby komandos bez swych zabawek? Na szczęście programiści z Novalogic oddali w twe ręce aż 30 rodzajów broni, w tym 13 nowych, których nie było w poprzednich częściach cyklu DELTA FORCE.

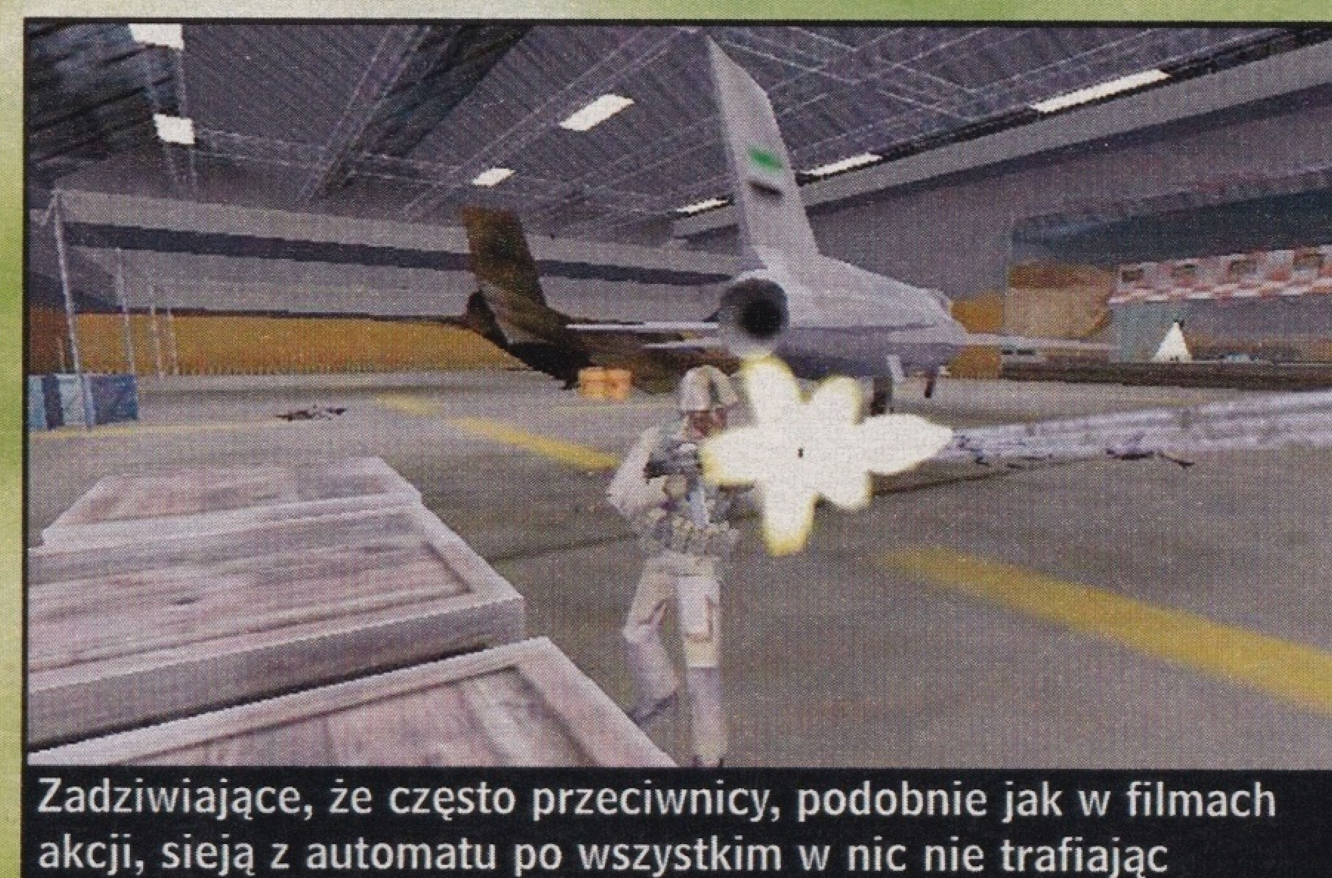
Teraz, uzbrojony po zęby, na pewno będziesz chciał wyruszyć na polowanie. Jeśli tak, to uzbrój się w cierpliwość – zanim wczyta się misja, ty zdążysz się zestarzeć. Następnie przygotuj się na szok. Ta gra wygląda naprawdę paskudnie! Technologia Voxel Space umożliwia, co prawda, całkiem realistyczne odwzorowanie pofałdowania terenu, lecz co z tego, gdy wszystko dosłownie pływa – skromne tekstury co chwilę zmieniają miejsce. Przeciwnicy wyglądają tragicznie, otoczenie jest co najmniej skromne i okropnie oteksturowane, a wygląd broni trzymanej przez twojego soldata woła o pomstę do nieba! Nawet nie widać jak wyprowadzany jest cios nożem: po prostu znika on z ekranu, aby po chwili pojawić się z powrotem. Paranoja!

Zapewne zapytasz: a co ze sztuczną inteligencją przeciwników? Cóż... Sztuczna – tak, inteligencja – nie. Toż to są ślepe, głuche i głupie podróbki żołnierzy znanych chociażby z GHOST RECON. Niech za przykład posłuży sytuacja: wchodzę do pomieszczenia, w którym siedzi dwóch kolesi zwróconych do siebie twarzami. Pierwszego zabiłem serią z MP5N, a drugi nawet nie zareagował, więc chciałem go zasztyletować, co prawie mi się nie udało, gdyż przeniknąłem przez niego, co spowodowało u mnie ciężki szok i przez chwilę stałem nieruchomo z rozdziawioną szczęką. Na szczęście, chłopak dopiero zaczął się budzić, co pozwoliło mi dokończyć robotę i opuścić pomieszczenie. Choć wciąż w szoku!

Do pozostałych potknięć programistów można zaliczyć jeszcze dziwną fizykę świata gry, w żaden sposób nie przypominającą naszego świata. Broń upuszczana przez przeciwników potrafi czasem zniknąć (nawet wszystkie egzemplarze naraz!) i zdarza się, że jeśli dany karabin podniesiesz po raz drugi, będzie on pozbawiony wszelakiej amunicji, która po prostu gdzieś wyparuje.

Paradoksalnie, mimo błędów, w DF gra się całkiem przyjemnie. Jest to zasługa ciekawych misji, realistycznie odwzorowanego działania broni i fajnego dźwięku. Oprócz takich efektów jak terkot karabinu, świst kul, usłyszysz także szczekających w swym narzeczu Afgańczyków, co znacząco wpływa na klimat rozgrywki. Do tego dodaj ciekawy multiplayer. Kupić, czy nie kupić? Na pewno przed zakupem sprawdzić!


Snajper to jedna z bezpieczniejszych profesji wojskowych. No, chyba że ktoś cię zajdzie od tyłu i znienacka zastrzeli...


Zadziwiające, że często przeciwnicy, podobnie jak w filmach akcji, sieją z automatu po wszystkim w nic nie trafiając


Pomimo ewidentnych wpadek programistycznych DELTA FORCE potrafi czasami wyglądać całkiem przyjemnie. Na przykład na tym screenie



www.novalogic.com/games/DFTFD/

NOVALOGIC. GAMES DELTA FORCE. TASK FORCE DAGGER IN STORES NOW! EUROPEAN LAUNCH DATE July 19th, 2002! 8 out of 10

Strona prezentuje się całkiem ładnie, lecz niestety nie ma na niej zbyt wielu interesujących treści...

Delta Force: Task Force Dagger — **3+**

FPP / Novalogic / Cenega

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 400 Mhz, 64 MB RAM

Grafika 2 | Dźwięk 4 | Frajda 4-

+ Klimat, ciekawe misje, multiplayer, bogaty arsenał

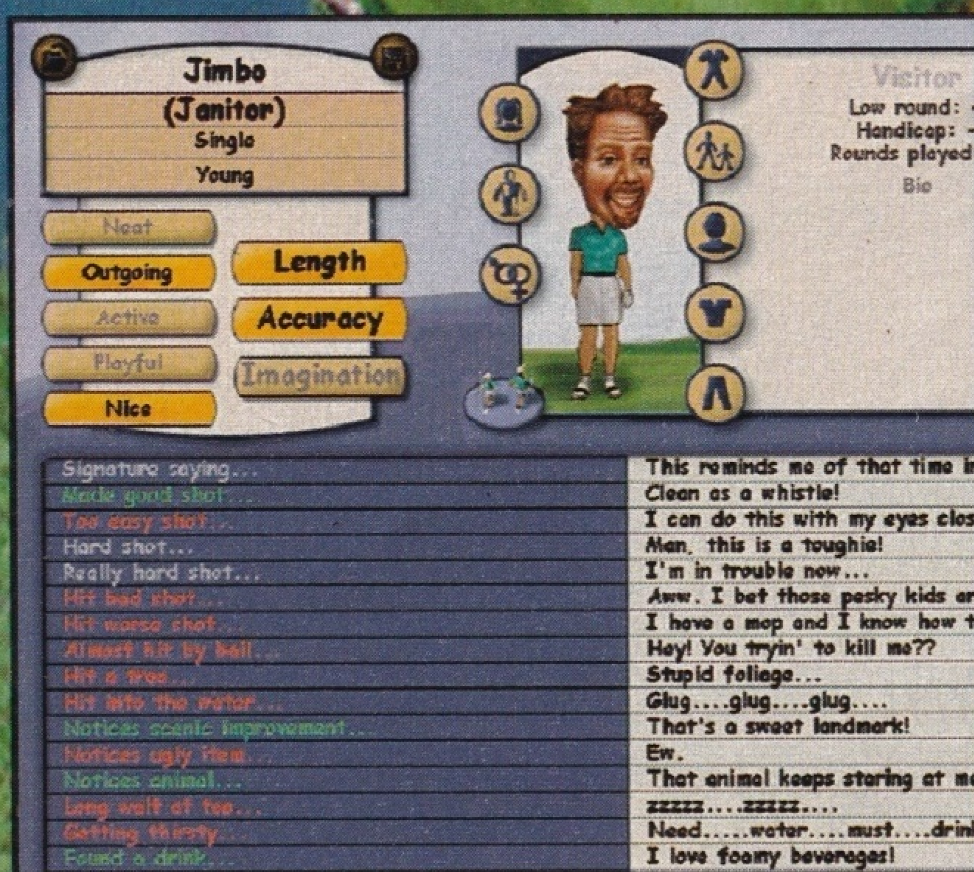
– Grafika, model fizyczny, głupota przeciwników

Kretyńskie wpadki programistów odpychają od tej w sumie miłej gierki. Warto wypróbować multiplayera

Tekst: Kamil „Fubert" Juljański

Sid Meier's SIM Golf

Znajomość gry w golfa nie jest tu potrzebna. SIM GOLF to obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika strategii...



Cyferki, statystyki, tabele – woda na młyn ambitnych ekonomów i strategów

SIM GOLF to nowa gra genialnego Sida Meiera. Niestety, traktuje o golfie, więc nijak nie może być interesująca. Błąd! **Wszystko zmienia się już po kilku chwilach spędzonych przed monitorem. Sid doskonale wie, jak robi się dobre gry.**

Historia jest tutaj prosta jak konstrukcja miotły. Masz pewien zapas gotówki i perspektywę zostania najlepszym projektantem pól golfowych na świecie. Do twoich obowiązków należy zarówno opracowanie interesujących terenów gry, jak i całego zaplecza – od barów szybkiej obsługi, poprzez sklepy ze sprzętem, do takich szczegółów jak klomby z ozdobnymi roślinkami czy ławeczki, na których odpoczywają zmęczeni gracze. Skojarzenia z takimi tytułami jak choćby THEME PARK są jak najbardziej na miejscu – tutaj także musisz dopilnować wszystkiego. Wraz z rozbudową kolejnych dołków możesz stawiać bardziej złożone budynki, które mają oczywiście niebagatelny wpływ na ocenę twojego pola przez odwiedzających je graczy. Musisz zatem zadbać o to, żeby każdy potrzebujący miał gdzie odpocząć, napić się czegoś zimnego, poćwiczyć i spędzić miło czas. Musisz dbać też o odczucia estetyczne twoich gości: na polu powinny zatem wyrosnąć ozdobne drzewka i kwiatki, których doglądać będzie doświadczony ogrodnik. **Chociaż dołki i zróżnicowane tereny do gry są w SIM GOLF nader istotne, nie możesz zapominać o całym rekreacyjnym zapleczu klubu.** Jeśli twój ośrodek nie będzie stał na odpowiednim poziomie, nie zdobędzie prestiżu, a to bezpośrednio przekłada się na wpływającą na twoje konto kasę. Gdy wszystko to uda ci się ogarnąć i twój klub będzie działał jak należy, pojawią się propozycje urządzania w twoim przybytku turniejów golfowych, możliwość wykupienia sąsiadujących z twoim polem działek, przybędą nawet bardzo sławni ludzie, chcący wybudować sobie na terenie twojego ośrodka domy, płacąc ci za to – oczywiście – mnóstwo pieniędzy (w dolarach:)).



Gdy oswoisz się z grą, będziesz mógł przystąpić do rozbudowy ośrodka. Wtedy pojawią się goście, a z nimi gotówka, którą zainwestujesz w dalszą rozbudowę, a wtedy...

Tytuł budzi pewne skojarzenia z THE SIMS. Trzeba przyznać, że współpraca Sida Meiera (Firaxis) z Will Wrightem (Maxis) wypadła nader pomyślnie, gdyż w SIM GOLF udało się świetnie połączyć strategiczny element budowania i zarządzania ośrodkiem z fabularnym elementem postaci posiadających swoje osobowości. **Na dobrą sprawę, najlepszym sposobem na sprawdzenie, w jakim kierunku powinieneś rozwijać ośrodek, jest uważne czytanie, o polu mówią sami gracze.** Wystarczy trochę ich poobserwować, aby stwierdzić, czego brakuje, a co wymaga ewentualnej korekty. Interfejs – mimo kilku kiksów – jest bardzo prosty w obsłudze.



Umieszczono tu dokładnie to co trzeba – mnóstwo informacji o grze wraz z odnośnikami do recenzji, a także rzeczy do ściągnięcia

SIM GOLF umożliwia także prowadzenie swojego własnego zawodnika – rezydenta. Warto przy tej okazji wspomnieć, że proponowana tutaj gra w golfa przypomina bardziej jakąś złożoną grę fabularną aniżeli np. LINKS. Zawodnik cały czas się rozwija, a twoim zadaniem jest inwestowanie punktów w jego kolejne cechy (jak choćby celność, siła uderzenia czy ogólne szczęście). Do osiągnięcia szczęścia w SIM GOLF nie potrzeba wcale specjalistycznej wiedzy z dziedziny tego sportu. Wszelkie niuanse doskonale tłumaczy instrukcja, a pierwsze skonstruowane dołki dobrze nauczą cię, czego oczekują od ciebie gracze. Mówiąc krótko – Sid Meier powił kolejną świetną strategię. Duże brawa!



Zamek w szkockim stylu postawi na twojej ziemi jakiś nieprzyzwoicie bogaty VIP. Może będzie to sam Sean Connery...



Po jakimś czasie okaże się, że sam golf gościom nie wystarcza. Przyda się basen, drink bar, klimatyzowany hotel...

Sid Meier's SimGolf — **5**

Strategia ekonomiczna / EA Games / Cenega

Cena: 129 zł — PC | GBC | GBA

Multi: ✓ — PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 450 Mhz, 128 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 6

\+ Świetnie skonstruowana gra!

– Hmm... Chyba, że nie lubisz THE SIMS...

SIM GOLF to gra dla wszystkich, którzy lubują się w budowaniu i zarządzaniu różnymi obiektami. Urokliwa grafika...

Tekst: Anzelmo

Wydaje się, że nie ma lepszej historii samograja niż opowieść o Wikingach. Ale chłopaki z JoWooD zepsuli wszystko

CULTURES 2
DIE TORE ASGARDS


W miarę upływu czasu osada Wikingów będzie coraz większa i ładniejsza. Tylko komu będzie się chciało grać tak długo?


Głównym bohaterem kampanii jest wikiński wódz Bjarni, który musi stworzyć silne osady i podbić kawał świata

CULTURES 2 bardzo przypomina program ALIEN NATIONS, ale nie ma uroku i wdzięku poprzednika. **Twoim zadaniem jest stworzenie dobrze prosperującej wikińskiej wioski, tyle że ściągnięcie do historyjki Wikingów nie ma tu żadnego znaczenia.** Równie dobrze mogliby to być Grecy, Zulusi, Chińczycy albo Rosjanie. Będziesz zarządzać małą społecznością osadników i doprowadzać ich zapyziałą wiochę do świetności. Przy okazji twoi Wikingowie wysyłani do przeróżnych prac będą nabierać doświadczenia i stawać się coraz lepsi w wyznaczonym fachu (w każdej chwili możesz poddanemu kazać zająć się wykonywaniem innej profesji). Krótko mówiąc, CULTURES 2 to rozgrywający się w czasie rzeczywistym symulator kierowania małą społecznością robotników, rolników, rzemieślników, żołnierzy i traperów.

Wszystko to niby brzmi całkiem sympatycznie, ale wykonanie programu jest już godne pożałowania. Po pierwsze, gra od razu rzuca cię na głęboką wodę. **Program jest naprawdę – nawet jak na grę strategiczną – bardzo skomplikowany. Tymczasem nie dostaniesz tu nic w rodzaju poradnika lub misji treningowych prowadzących cię za rączkę przez grę i objaśniających strategiczne niuanse.** Po drugie, CULTURES 2 jest wręcz naszpikowane błędnymi rozwiązaniami: nieczytelny i skomplikowany interfejs skutecznie odstrasza od zabawy. Zanim połapiesz się w tych wszystkich ikonkach, strzałkach, ikonkach od ikonek itp., minie naprawdę sporo czasu. Program wprowadza automatyzację zachowań osadników (sami szukają sobie pracy w swoim fachu), ale powoduje to tylko dodatkowe zamieszanie. Na porządku dziennym są wyskakujące komunikaty obwieszczające, że dany pracownik nie może odnaleźć odpowiedniego surowca, podczas gdy surowiec ten jest wręcz na wyciągnięcie ręki, a tamtemu po prostu nie chce się podejść. Drwale potrafią narzekać, że nie ma drzew do rąbania, podczas gdy wystarczy skierować się na drugi skraj osady, by dotrzeć do lasu pełnego dorodnych drzew. Co gorsza, pojawiają się również komunikaty mówiące, że nie można wznieść danej budowli, pomimo że materiały znajdują się w magazynie. Ten brak pewności, iż wydane przez ciebie polecenia zostaną szybko i z powodzeniem wykonane, jest po prostu horrendalny i psuje całą zabawę. Nie mówiąc już o bzdurnych komunikatach głoszących, że jeden z twoich Wikingów zagubił się na pustkowiu, podczas gdy w rzeczywistości stoi niedaleko zabudowań osady. Pojedynek powinieneś bowiem toczyć z warunkami naturalnymi czy wrogami twego plemienia, a nie z głupotą autorów programu.

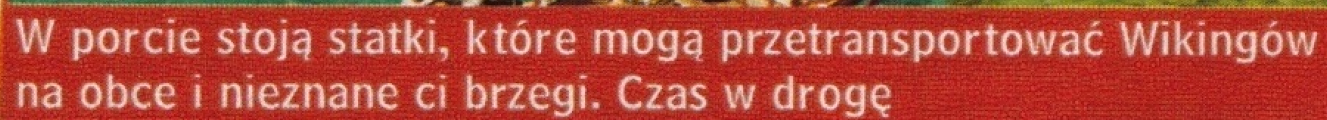
W CULTURES 2 wprowadzono cie-

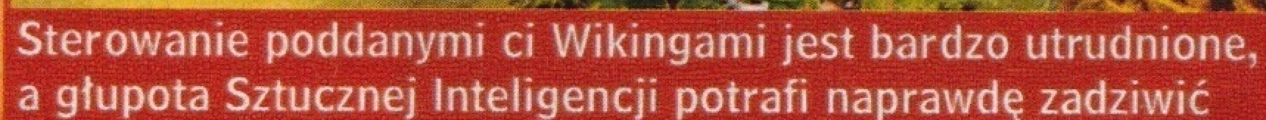
kawe rozwiązanie uzależniające rozwój osady od umiejętności jej mieszkańców. Na przykład Chatę Zielarza możesz zbudować tylko wtedy, kiedy twój Zbieracz Grzybów osiągnie odpowiedni poziom doświadczenia, umożliwiający mu karierę Zbieracza Ziół, a Świątynię – kiedy pozyskasz doświadczonego Zbieracza Ziół, mogącego zajmować się zajęciami Druida. Podobnie jest w wypadku innych profesji. Poznani na samym początku rozgrywki Drwale, Farmerzy czy Górnicy zamienią się w wyspecjalizowanych rzemieślników. Ze zwykłego Chłopka zbierającego zboże narodzi się Młynarz, z Młynarza – Piekarz, który przerodzi się w końcu w Browarnika. A tego wszystkiego – przyglądania się szkoleniu, wysyłania do pracy, budowania gmachów, kontroli rozmnażania osadników – musisz sam dopilnować. W całej grze pojawia się aż 55 typów materiałów i surowców, które możesz zbierać lub wytwarzać. Począwszy od kamienia, gliny i drewna, poprzez słomę, cegły i skóry, aż po mąkę, pieczywo, piwo i meble. **Przy źle skonstruowanym interfejsie wszystko w pewnym momencie zaczyna wymykać się spod kontroli, a zabiegi mające na celu podtrzymanie życia osady i zapewnienie jej prawidłowego funkcjonowania, stają się nużące i denerwujące!** Zastrzeżenia można też mieć do takiego nawet drobiazgu jak przesuwanie mapy. Najwygodniej w tym wypadku posługiwać się kursorami klawiatury, gdyż przesunięcie myszki do brzegu ekranu nie daje żadnego efektu.

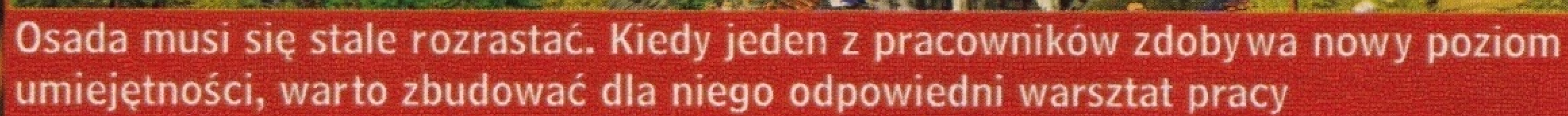
Jeśli chodzi o oprawę, to rozbawiła mnie opinia magazynu Computer&Video Games piszącego: „Pod względem grafiki CULTURES 2 przypomina produkcje tworzone na Amigę w połowie lat 90.". Nie do końca zgadzam się z aż tak radykalną opinią, ale trzeba przyznać, że niektóre elementy graficzne wykonano zdecydowanie poniżej poziomu przynależnego grze XXI wieku (osadnikcy, zwierzęta, wrogowie, ikony prowadzące do poszczególnych opcji). Natomiast całkiem przyzwoicie prezentują się budynki. Ładna kolorystyka, realistyczne oddanie detali, spora różnorodność – te wszystkie elementy naprawdę cieszą oko.

CULTURES 2 poświęciłem dwa wieczory i uważam, że lepiej bym spędził czas, idąc na radziecki film wojenny (gdyby takie filmy jeszcze wyświetlano w kinach!).

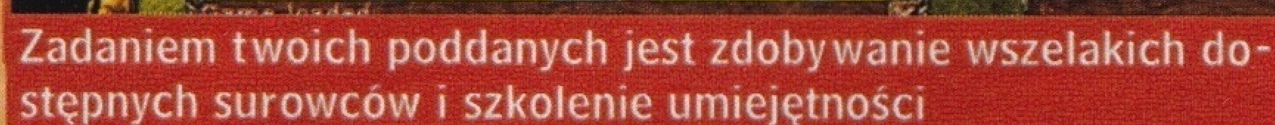
Gra firmy JoWooD to prawdziwy pokaz nieudolności, dający ci w prezencie ładunek niczym nie zmąconej i skoncentrowanej – jak woda królewska – NUDY!!!


W porcie stoją statki, które mogą przetransportować Wikingów na obce i nieznane ci brzegi. Czas w drogę

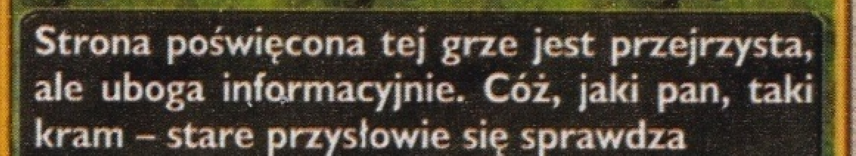

Sterowanie poddanymi ci Wikingami jest bardzo utrudnione, a głupota Sztucznej Inteligencji potrafi naprawdę zadziwić


Osada musi się stale rozrastać. Kiedy jeden z pracowników zdobywa nowy poziom umiejętności, warto zbudować dla niego odpowiedni warsztat pracy


Wszystko niby wygląda ładnie, schludnie i kolorowo, ale tak naprawdę to tylko pozory. Rozgrywka jest nuuuuuuudna...


Zadaniem twoich poddanych jest zdobywanie wszelakich dostępnych surowców i szkolenie umiejętności

http://cultures2.jowood.de


Strona poświęcona tej grze jest przejrzysta, ale uboga informacyjnie. Cóż, jaki pan, taki kram – stare przysłowie się sprawdza

Cultures 2 — **2**

RTS / JoWooD / CD Projekt

Cena: 29.99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400MHz, 128 MB RAM

Grafika 4- | Dźwięk 3+ | Frajda 1

\+ Program można szybko i sprawnie odinstalować, co wydaje się jego jedyną zaletą

– Prawie każdy element tej gry jest jedną wielką kichą, a dobre pomysły zostały zmarnowane

Nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, ufff...

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

THE SETTLERS IV
TROJANIE I ELIKSIR MOCY


Grafika jest bardzo ładna, ładniejsza nawet niż w poprzednich częściach. Teraz woda jest naprawdę lazurowa a zieleń soczysta

Świat Osadników rozrasta się. Tym razem dowiesz się co nieco o Trojanach oraz o cudownym eliksirze, stanowiącym świetny lek na „zieloną alergię" Morbusa...

W sprawie rozszerzeń gier i pakietów dodatkowych misji powstało nieco zamieszania, toteż tę kwestię musimy rozwikłać w pierwszej kolejności. **Jeżeli masz ochotę przekonać się o wartości TROJAN, musisz wpierw sprawić sobie podstawową wersję THE SETTLERS IV.** Niestety, w tym wypadku add-on nie jest z rodziny stand-alone i podstawowej wersji gry domaga się już przy instalacji.

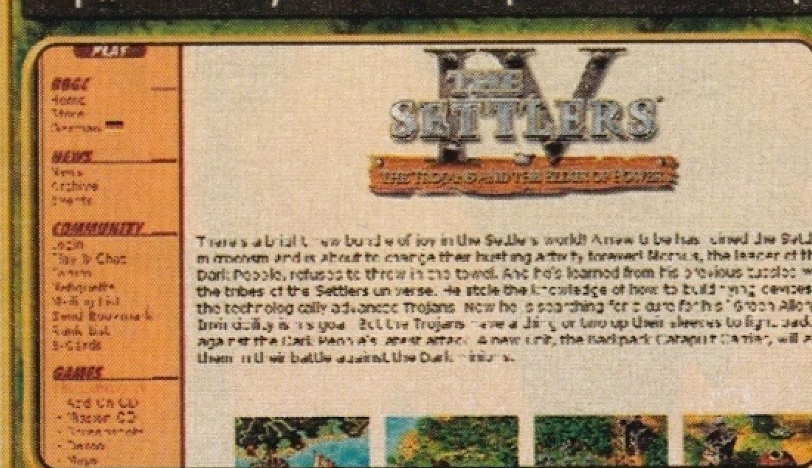
Z drugiej strony jest to dodatek, czyli produkt skierowany raczej do tych odbiorców, którzy w SETTLERS IV zdążyli się już zaopatrzyć. Do nich właśnie kieruję poniższy tekst. Nie muszę chyba tłumaczyć, że po TROJAN powinni sięgnąć jedynie miłośnicy serii „Osadnicy", ci, których naprawdę interesuje, co nowego uknuł wstrętny Morbus.

Zmian trochę tu jest, jednakże zdecydowanie za mało, aby można rozprawiać o jakiejkolwiek nowej jakości. Bodaj najbardziej rzucającym się w oczy novum jest obecność tytułowej rasy – Trojan. Ci z kolei posiadają bardzo ciekawą, ofensywną jednostkę specjalną. Jest nią Katapultier – gość z wyrzutnią pocisków na plecach, w której nie byłoby nic szczególnego, gdyby nie fakt, że za jej pomocą można ostrzeliwać po kilka jednostek wroga naraz (a mówili, że THE SETTLERS to gra rodzinna). Jak na szanującą swe korzenie rasę przystało, Trojanie mogą pochwalić się najprawdziwszym... Koniem Trojańskim, którego sama już obecność powinna działać krzepiąco. Obecność Trojan wpłynęła także na możliwości Mrocznego Plemienia. Jak uczy legenda gry, Morbusowi udało się wykraść trochę trojańskiej technologii, w skutek czego Mroczne Plemię dysponuje teraz potężnymi machinami latającymi – Manakopterami (żeby było ciekawiej, mogą zestrzelić je jedynie umieszczeni w zamkach lub na wieżach żołnierze wyposażeni w broń miotaną). Poza nowymi jednostkami w dodatku znalazły się nowe kampanie dla znanych ludów oraz 12 misji przeznaczonych tylko dla Trojan. Dla pogardzających walką zbrojną, przygotowano Kampanię Osadnictwa – tu trzeba pomyśleć, jak odciąć przeciwnika od surowców oraz... jak samemu nie zostać od nich odciętym. To jeszcze nie wszystko. Każda z ras otrzymała po kilka nowych zaklęć, co powinno uatrakcyjnić rozgrywkę. W TROJANACH jest też sporo mapek do gier skirmishowych i w Sieci. Trzeba przyznać, że przynajmniej niektóre z nich są bardzo ciekawe.

Tyle tytułem poważniejszych zmian. Naprawdę resztę docenią jedynie wytrawni gracze THE SETTLERS. **Ludzie z Blue Byte poprawili trochę Sztuczną Inteligencję, wyretuszowali nieco grafikę (chociaż anti-aliasing może w przypadku niektórych kart grafiki wciąż sprawiać problemy), dodali trochę nowych filmów i tematów muzycznych.** Odrestaurowany został także edytor poziomów – było to konieczne, jako że w grze pojawiła się nowa rasa.

Tych mniejszych poprawek jest tutaj mnóstwo, toteż wszystkich zainteresowanych odsyłam do instrukcji i – co istotne – do pliku ReadMe. Sprawdzić zdecydowanie warto, jako że add-on wykonany jest wręcz podręcznikowo dobrze. Trojanie czekają!

http://www.bluebyte.net/settlers4/products/addoncd.asp


Nic szczególnego. Na tej ubogiej stronie znajdziesz raptem kilka obrazków z gry, garstkę informacji i niewiele ponadto

The Settlers IV: Dodatek Trojanie... — 4

RTS / BlueByte / CD Projekt

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 450 Mhz, 128 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4

\+ Nowe misje, nowa rasa, nowe czary, nowe tryby gry. Nawet fajne te nowinki

– Znowu Settlersi...

Porządny dodatek! Do zabawy wymagana jest podstawowa wersja THE SETTLERS IV – bez niej nie masz co siadać do komputera

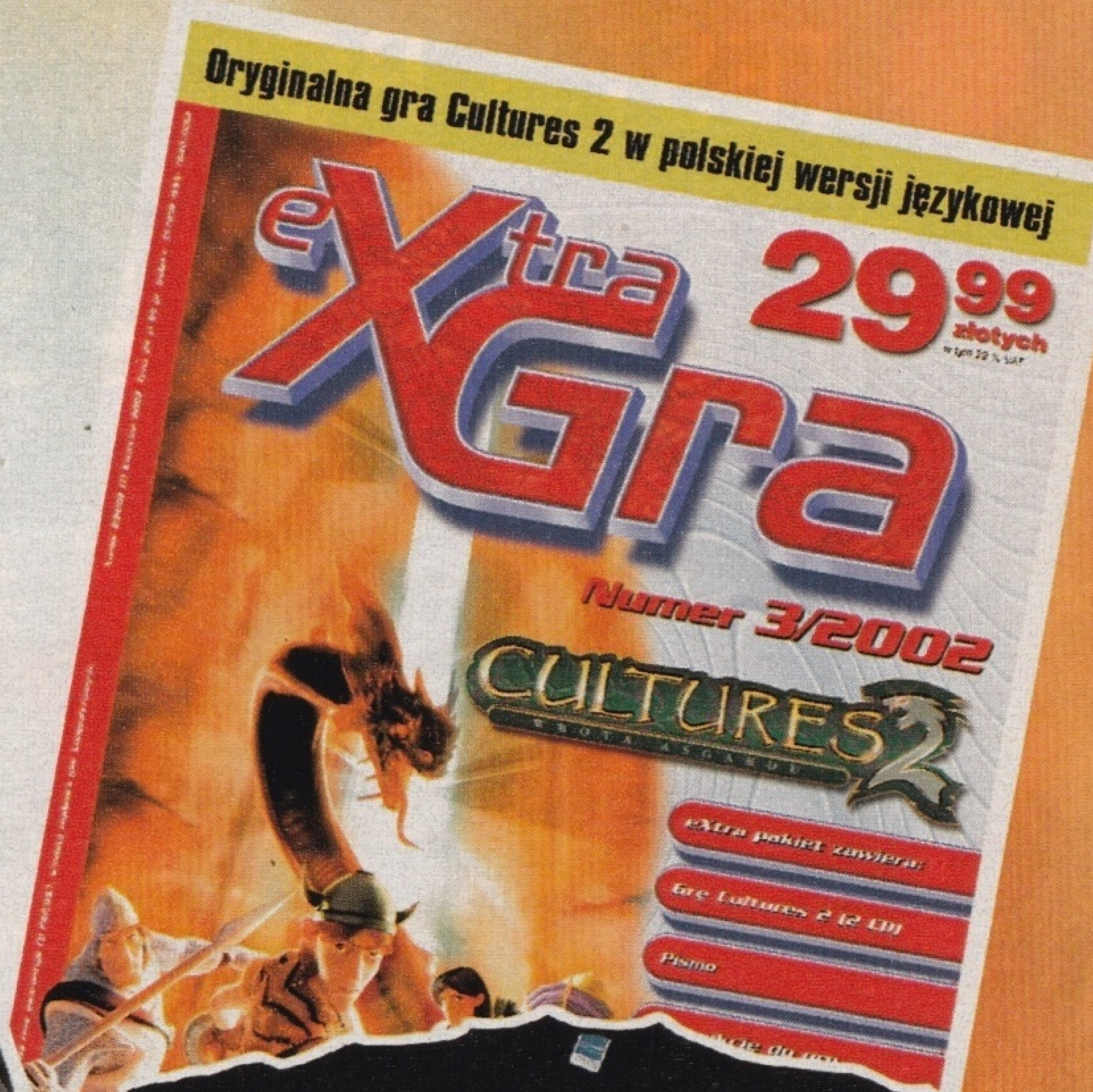
Tekst: Anzelmo

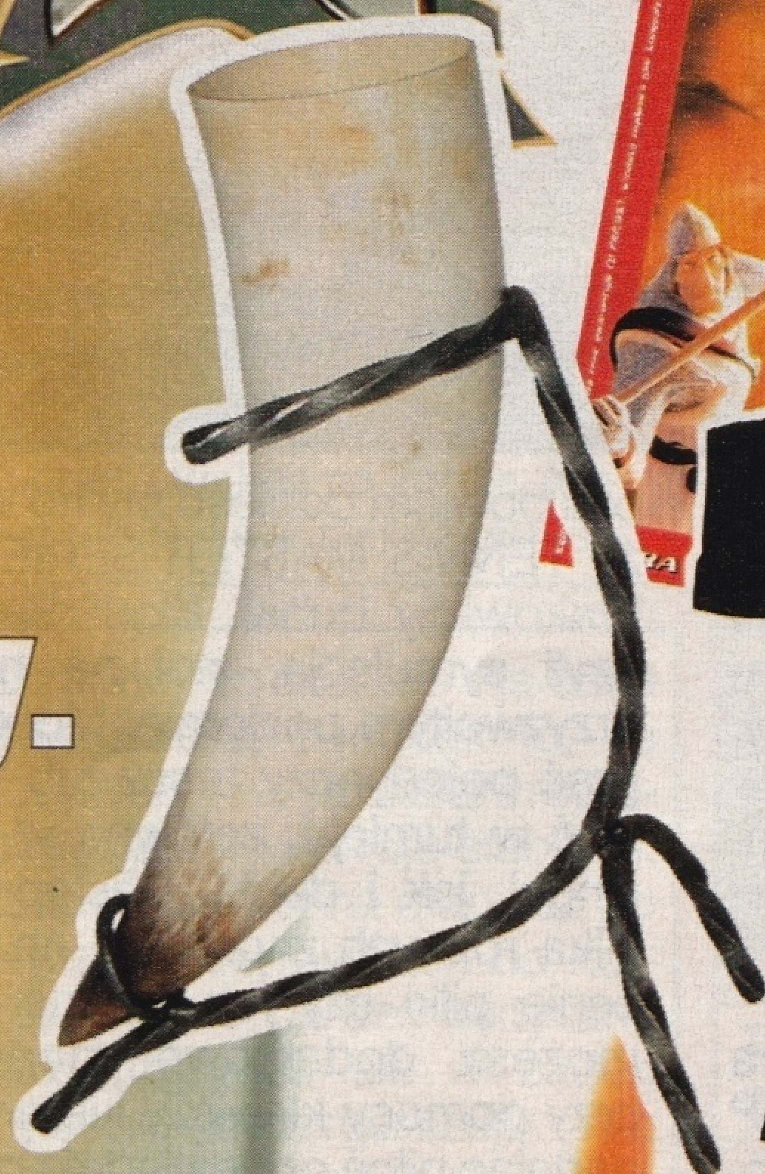

Osadnicy uwijają się jak w ukropie, by wznieść nowe budowle i przygotować na ataki wrogo nastawionych sąsiadów


Mroczne Plemię, mimo panujących wokoło upałów, nie wyjechało na wakacje i zamierza dobrać się Trojanom do skóry

KONKURS

CULTURES 2
DIE TORE ASGARDS







Do wygrania róg, 80 gier Cultures 2, 5 koszulek i długopisy.

Jeśli chcesz, aby jedna z tych wspaniałych nagród była twoja, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz prawidłowo na nasze pytanie, a odpowiedź wyślij na specjalny numer. Na zgłoszenia czekamy do końca sierpnia!

A oto nasze pytanie konkursowe:

Jaką społecznością kierujesz w grze CULTURES 2?

A) Wikingami
B) Aborygenami
C) Fenicjanami
D) Mongołami

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od szansy na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.CU.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

Ostatni raz w tenisa grałem ładnych parę lat temu na NESie... No, no – cóż za skok jakościowy!

TENNIS MASTERS SERIES



Chwila odpoczynku... Niestety, nie ma co liczyć, że na ławeczce przysiądzie na moment Anna Kurnikova...



144 km/h to przeciętna prędkość, z jaką odbija się piłeczkę. Ale na poczatku może stanowić wyzwanie



Forehand to skuteczne zagranie. Musisz tylko trochę niżej zejść na nagach i popracowac nad ruchem rakiety

Nie da się ukryć, że producenci gier nie rozpieszczają miłośników tenisa. Jeśli już coś się ukazuje, to na ogół gra skierowana jest tylko na rynek konsolowy. Ale, ale... ostatnio coś drgnęło. Najpierw Sega wydała VIRTUA TENNIS, konwersję hitu z Dreamcasta. Teraz uderza Microids ze swoim TENNIS MASTER SERIES.

Według zapewnień producenta gra oparta jest na dwóch licencjach: ATP oraz Tennis Master Series, co rzekomo zaowocowało oryginalnymi nazwiskami zawodników i wiernym oddaniem kortów. Piszę „rzekomo", gdyż wśród kilkudziesięciu zawodników nie rozpoznałem żadnej znanej twarzy, a i realność kortów to sprawa dyskusyjna. Przyznaję jednak bez bicia, że tenis nie jest moim konikiem.

Cóż, brak sław można przeboleć, ale jak zareagujesz na fakt, że po korcie biegają sami spoceni faceci? Dokładnie – tenisistek tu nie uświadczysz! Co skłoniło autorów do takiego posunięcia, nie wiem. Wiem natomiast, że tym samym pozbawili graczy wielu miłych wrażeń estetycznych.

A teraz coś pozytywnego, mógłbyś bowiem odnieść mylne wrażenie, że TENNIS MASTER SERIES to wybrakowany bubel. Błąd! **Sedno gry, czyli symulacja, stoi na naprawdę przyzwoitym poziomie. Możesz rozegrać pojedynczy mecz lub wystartować w turnieju, zarówno w kategorii singel, jak i debel.** Dostępnych jest kilka różnych zagrywek, np. podkręcenie piłki czy lob. Każde zagranie możesz dodatkowo modyfikować przy pomocy klawiszy kierunkowych, nadając piłce odpowiednią prędkość, kierunek i wysokość. W praktyce system sprawdza się znakomicie, jest intuicyjny i nie nastręcza żadnych trudności. Również sterowanie nie komplikuje rozgrywki, choć nie da się ukryć, że gra na klawiaturze nie umywa się do zabawy z dobrym padem.

Animacja zawodników to kolejny plus programu. Widać, że sesje motion capture nie poszły na marne. Zawodnicy świetnie balansują ciałem, nagłe zwroty wyglądają bardzo naturalnie, że już o okazjonalnych przewrotach i skokach nie wspomnę.

Do tego dochodzi świetnie zrealizowana kamera (kilka ustawień), fundująca powtórki co ciekawszych akcji. W najgorętszych momentach kamera robi rundkę wokół „zamrożonego" tenisisty. „Matrix" się kłania.

Nieco gorzej prezentuje się oprawa wideo. Tekstury zawodników są zbyt ubogie jak na dzisiejsze standardy. Pewien niedosyt pozostawia również fakt, że przygotowano tylko jeden model gracza, identyczny dla wszystkich tenisistów. No i publiczność to nadal płaskie bitmapy – ale to zmora większości gier sportowych.

Duże brawa należą się autorom za dołączenie całkiem niezłego AI. Komputerowi przeciwnicy grają z głową, dostosowując się do twoich umiejętności i wykorzystując wszystkie dostępne zagrania – słowem: kombinują. Każdy z nich opisany został kilkoma parametrami, mającymi odbicie w skuteczności i stylu gry zawodnika. Dzięki temu rozgrywka zyskuje wymiar taktyczny, co ma niebagatelny wpływ na realizm. O ile z przeciętniakami można wygrać bez problemów, to z zawodowcami tak łatwo już nie pójdzie. Niejednokrotnie, po sromotnej porażce miałem ochotę cisnąć rakietą w przeciwnika. Niestety, takiej opcji autorzy nie przewidzieli – po meczu trzeba grzecznie uścisnąć sobie prawice. Cóż, może w następnej edycji...

Produkt Microids jest bez wątpienia wart uwagi. Jeśli przymkniesz oko na kilka wad, pozostaje znakomita symulacja. A to przecież esencja gry.



Przeciwnik wdał się w dyskusję ze „starszym piłkowym". Będzie strata punktu...



Miałbyś ochotę zdzielić zwycięzcę rakietą? Niestety, nic z tego...

http://www.masters-series-videogame.com



Standardowe informacje o grze, trochę screenów, demko, a na dodatek kompletne reguły tenisa ziemnego

Zawodnicy wykonują czasami naprawdę ciekawe ewolucje... ten na przykład chyba dużo grał w MAXA PAYNE

Tennis Master Series — **4+**

Sportowa / Microids / LEM

Cena: 49 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350 Mhz, 64 MB RAM, Karta 3D z 16 MB

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 5-

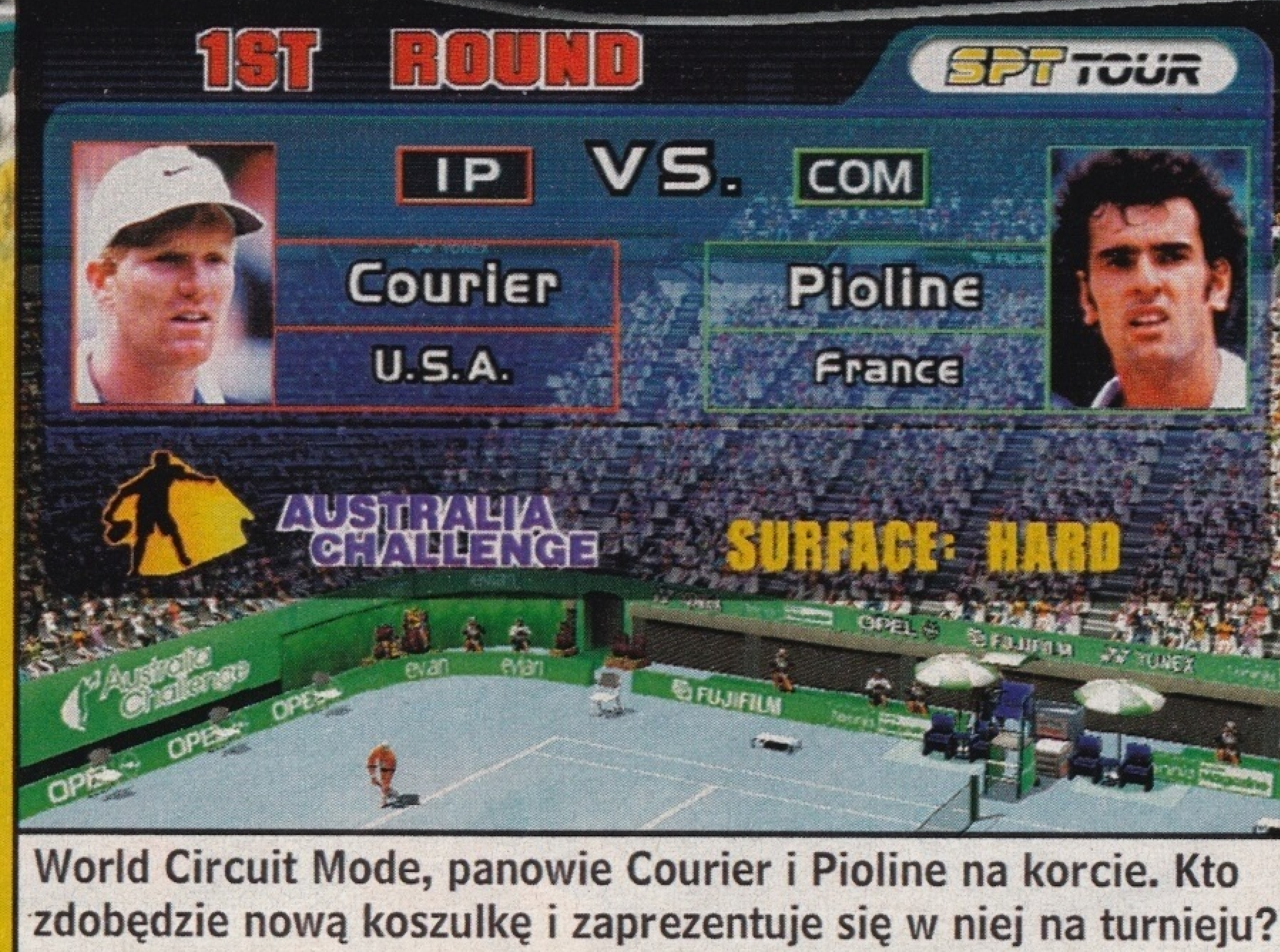
+ Duży realizm i taktyczne podejście do gry, wysoka sztuczna inteligencja przeciwników

– Kilka usterek i niedociągnięć, szczególnie w kwesti komentarza; niepełna lokalizacja

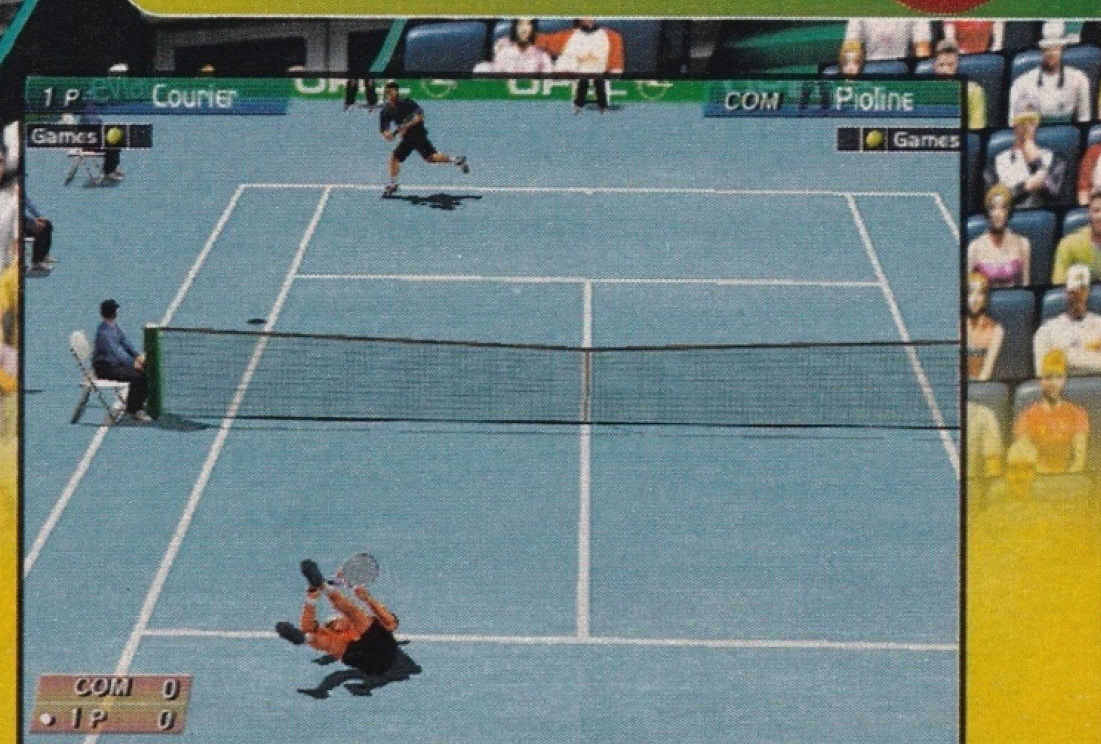
TENIS MASTER SERIES, pomimo kilku wad, wychodzi z testów obronną ręką – najważniejsza jest... grywalność

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Virtua Tennis
SEGA PROFESSIONAL TENNIS



World Circuit Mode, panowie Courier i Pioline na korcie. Kto zdobędzie nową koszulkę i zaprezentuje się w niej na turnieju?


Ha! Takie ekwilibrystyczne ewolucje w VIRTUA TENNIS to normalka! Łap piłkę!

Ostatnimi czasy można zauważyć, że na rynku gier pojawia się coraz więcej tytułów traktujących o tenisie ziemnym...

VIRTUA TENNIS nie jest produktem nowym. Wszyscy bardziej doświadczeni gracze znają ten tytuł z konsoli Sega Dreamcast. Szum, jaki powstał wokół tego tytułu, słychać nadal. Uważana za jedną z najlepszych gier VT nie mogła nie doczekać się konwersji na komputery PC. Wszystko poszło zgodnie z planem i to, czym cieszyli się gracze Segi, mogą przeżyć teraz gracze komputerowi. Pomimo swojego wieku, VIRTUA TENNIS nie stracił nic ani na swoim uroku, ani na grywalności.

Gra jest prosta i właśnie w tym drzemie jej piękno. Sprawia wrażenie profesjonalnej. Nie musisz lubić tenisa... ba, nie musisz nawet lubić gier sportowych, ale VIRTUA TENNIS pokochasz od pierwszego wejrzenia. Uwaga, ta gra posiada niesamowity magnes przyciągający przed monitor!

Do gry służą dwa klawisze. Oprócz oczywistego sterowania zawodnikiem przy pomocy strzałek, piłkę uderzasz na dwa sposoby (standardowy strzał i lob). Nic więcej nie potrzeba, aby zachować całą jej widowiskowość. Czujesz się tutaj jakbyś był profesjonalistą, który opanował grę w tenisa do perfekcji (a zasad gry wcale nie musisz znać!) i teraz stara się je tylko odpowiednio wykorzystać!

Pomimo uproszczeń w sterowaniu, mecze mają wyjątkowo wysoki poziom. Za pomocą klawiszy kierunkowych, zanim uderzysz piłkę, ustawiasz siłę wyrzutu. To wszystko! Resztę wykonuje komputer. To on decyduje w jakiej pozycji znajduje się twój zawodnik i jak najefektywniej powinien odbić piłkę – szybki strzał spod siatki, rzut w stronę piłki, obrót do tyłu czy odbicie piłki między nogami. Nie masz na to wpływu i dzięki temu czujesz się jak prawdziwy tenisowy mistrz.

VIRTUA TENNIS kryje w sobie wiele smaczków. Na początku dostępnych masz tylko ośmiu zawodników, ale po przejściu gry w odpowiednim trybie, może ich być szesnastu. Znajdziesz tu takich wymiataczy jak Jim Courier czy Carlos Moya, ale nie uświadczysz już Andre Agassiego czy też Pete Samprasa. Również panie zostały potraktowane po macoszemu i... nie ma tu żadnej! To skandal – ja chcę Annę! Najlepsze jest jednak to, że każdy z zawodników posiada indywidualną strategię gry i swoje słabości. Wszystko to widać jak na dłoni już po kilku pierwszych wymianach na korcie. Wprowadza to bardzo taktyczny aspekt do rozgrywki, ale w żaden sposób jej nie dezorganizuje. Nie myśl jednak, że komputer daje się przez to podejść – o nie... nie tak łatwo daje się nabierać na oklepane sztuczki.

Esencją gry jest jednak tryb World Circuit Mode, dzięki któremu masz szansę odkryć mnóstwo różnych bonusów. Trik polega na tym, że jeżdżąc po całym świecie, grasz z różnymi zawodnikami i przechodzisz testy sprawnościowe. Testy to nie tylko wygranie meczu przy pomocy jednego rodzaju odbicia... ale zdradzając wszystkie szczegóły, popsuję ci zabawę, więc sza! To po prostu musisz odkryć sam. Zarabiasz w ten sposób pieniądze, które wydajesz na nowe stroje, korty czy też odkrywasz nowych zawodników. Wszystko możesz potem, oczywiście, wykorzystać w zwykłym trybie Arcade lub podczas gry z kumplami.

VIRTUA TENNIS to bardzo specyficzna gra. Grasz w nią nie dlatego, że jesteś fanem tenisa, ale dlatego, że ta gra zwyczajnie wciąga... niemal jak PONG! Zabawa z kumplami przed jednym monitorem, zajmujący tryb dla jednego gracza i bardzo zręcznościowy charakter... wszystko to sprawia, że nie można się oderwać. Po prostu trzeba w nią zagrać...



Tak! Punkt dla mnie! I co teraz? Kto jest najlepszy!? No kto? Nie słyszę! Głośniej!

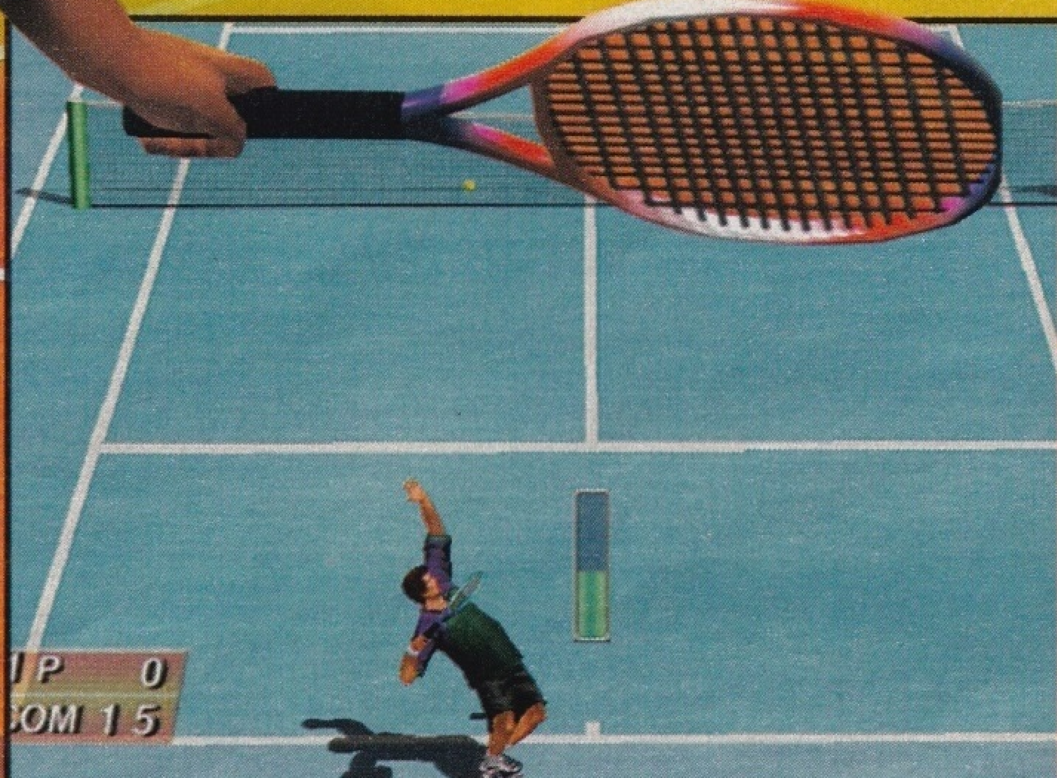


Tak właśnie wyglądają testy sprawnościowe w World Circuit Mode... mniamuśnie!

http://www.empireinteractive.com/vt/index.html



Oficjalna strona wyposażona w masę różnorodnych materiałów graficznych oraz informacje o produkcie, trybach gry, a także ciekawostki...



Prędkość piłki podczas serwisu dochodzi czasami do ponad 140 km/h. Lepiej załóż kask!

Virtua Tennis **5+**

Sportowa / Sega / Cenega

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 330MHz, 128MB RAM, 400MB HDD

Grafika **5** Dźwięk **5-** Frajda **6**

(+) Świetna gra, nie tylko dla fanatyków sportu. Rozgrywki wieloosobowe rządzą!

(−) Nie stwierdzono!

VT to więcej niż zwykła gra w odbijanie piłeczki. To tytuł, który wciągnie wszystkich, niezależnie od preferencji gatunkowych...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

DARKENED Skye

Najważniejsze, by gra czymś zaskakiwała. Ten tytuł wręcz rozłoży cię na łopatki!

Tym razem wcielisz się w bohaterkę Skye z krainy Lynlory. Do tej pory prowadziła proste, nudne życie pasterki. Pewnego dnia jednak wydarzyło się coś niesamowitego. **Młodziutka dziewczyna nagle stała się właścicielką magicznej różdżki (a właściwie długiego drąga). Uznała to za wystarczający znak, by podjąć walkę ze Złem, które zalęgło się w jej krainie.** Aby je pokonać, musi odnaleźć 5 tęczowych artefaktów.

DARKENED SKYE jest grą osadzoną w świecie fantasy, jednak z bardzo luźnym podejściem do tematu. Świadczyć może o tym chociażby fakt, że aby móc skorzystać z dostępnych w grze czarów, musisz najpierw zdobyć... owocowe dropsy.

Przed tobą wiele przygód, podczas których zmierzysz się z różnymi potworami (występuje ich ponad 50), rozwiążesz kilkadziesiąt zagadek oraz poznasz wiele ciekawych, przyjaźnie nastawionych postaci. Jednak to nie wszystko – nauczysz się także czarować, strzelać z katapulty oraz robić wiele innych rzeczy.

Podczas gry przez cały czas towarzyszyć ci będą bardzo przyjemne melodie. Fabuła, niestety, jest liniowa, co sprawia, że czasami można się zabiegać na śmierć po lokacjach, nim znajdzie się odpowiednie rozwiązanie. Walczy się bardzo łatwo, a inteligencja przeciwników jest na poziomie Forresta Gumpa.



Tak stworki reagują na twój widok... mało im oczy z orbit nie pouciekają z zachwytu...



To przejście prowadzi tam, gdzie nikt nie chciałby się znaleźć. Chcąc nie chcąc, będziesz jednak musiał się pofatygować...

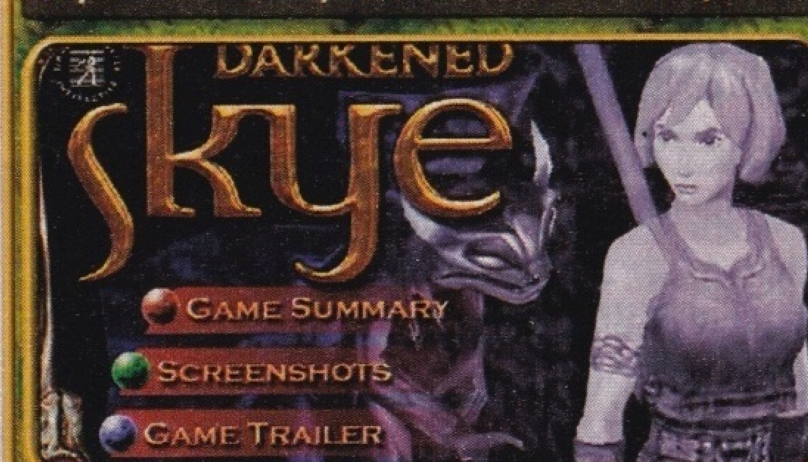
Tym, na co warto zwrócić uwagę w DARKENED SKYE, są niewątpliwie dialogi. Są one przesiąknięte humorem, a aktorzy bardzo dobrze wczuli się w swoje role. **Dowcip nie zawsze jest może lekki i zrozumiały, ale nie zmienia to faktu, że bardzo uprzyjemnia zabawę. Warto dodać, że dialogów jest naprawdę sporo!**

Polskie opracowanie DARKENED SKYE jest na bardzo dobrym poziomie. Jak już wspomniałem, aktorzy zostali dobrze dobrani do swoich ról. Tekstu pisanego, co prawda, w grze jest niewiele, jednak nie uniknięto kilku drobnych błędów, np. tekst delikatnie wychodzi spoza przeznaczonego dla niego obszaru.

Niestety, nie uniknięto błędów – głównie graficznych. Zdarza się dosyć często, że tekstury nakładają się na siebie. **Są też przypadki, gdy główna bohaterka potrafi po prostu przejść przez teksturę i znaleźć się w pułapce, z której trudno wyjść.** Najgorsze jest jednak to, że kilka razy udało mi się po prostu wypaść z planszy i tym samym stracić Skye.

Muszę przyznać, że klimat, wykonanie i lekko zakręcona fabuła gry bardzo przypadły mi do gustu. **Przy DARKENED SKYE można się świetnie zrelaksować i jeśli takie było założenie twórców tej gry, to udało im się osiągnąć cel.** Polecam, chociażby ze względu na cenę....

http://www.simonsays.com/ssimkt/darkenedskye/



Pakiet podstawowych informacji na temat gry, trailer, screenshoty. Wszystko zaprezentowane dość estetycznie



Ten skrzydlaty przyjaciel jest całkeim dobrym towarzyszem... Oczywiście nie odwali za ciebie całej brudnej roboty. Nie ma lekko!



Darkened Skye — **4+**

przyg. TPP / Octagon / CD Projekt

Cena: 29,99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350 Mhz, 64 MB RAM, 600 MB na HDD

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

\+ Ładna bohaterka, śmieszne dialogi, ciekawa i zaskakująca fabuła

– Błędy związane z grafiką, liniowość, sposób poruszania się Skye

DARKENED SKYE należy do gier prostych, przyjemnych i lekkostrawnych. Jest Ok!

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Moto GP

Najlepiej gdy stworzysz swojego zawodnika, choć nic nie stoi na przeszkodzie, abyś grał jedną z już gotowych sław klasyfikowanych w sezonie 2001 MotoGP. Warto w tym miejscu dodać, iż wszystkie maszyny, które masz do wyboru, również pochodzą z tegoż sezonu – możesz je tuningować. Kolejną czynnością, której nie powinieneś pominąć, jest trening, o którym już za chwilkę. Reszta trybów jest standardowa. W Time Trials możesz ustanawiać nowe rekordy okrążeń na poszczególnych torach. W Quick Race oczywiście wybierasz jeden z dostępnych torów i bezstresowo sprawdzasz się na nim. W trybie Arcade Championship poza ściganiem się z innymi zawodnikami, walczysz także o możliwość dostępu do innych torów, a także o różne miłe dodatki dostępne w grze. Te dodatki uaktywniasz poprzez zbieranie punktów przyznawanych ci po każdym wyścigu. Tryb Grand Prix mówi sam za siebie. Tutaj walka toczy się o naprawdę wysoką stawkę. Podobnie jak w trybie Arcade Championship, tak i tutaj, walczysz nie tylko o zajęcie pierwszego miejsca, ale także o różne miłe niespodzianki w postaci odwróconych lub lustrzanych tras, turbo itp. W dowolnym momencie wyścigu możesz obejrzeć bardzo widowiskową powtórkę, podczas której możesz zdecydować, jaki zawodnik ma być jej bohaterem oraz z jakiej kamery ma być pokazywany.

Wszystkie tory w grze powstały w oparciu o te autentyczne. Bardzo miłą niespodzianką są także krótkie filmiki przedstawiające kraj, na którego torze za chwilę będziesz się ścigał. Podobnie jak reszta filmów w grze, tak i te prezentują się bardzo dobrze.

Sposób sterowania motocyklami jest bardzo uproszczony, a dzięki zastosowaniu systemu DYNE maszyny zachowują się na torach bardzo realistycznie. Wybór kamer pozwala dopasować widok jazdy najbardziej ci odpowiadający. Naturalnie największy realizm jazdy odczujesz, jeżdżąc na najwyższym poziomie trudności. Nie ma jednak co ukrywać, iż sprawne posługiwanie się hamulcami i umiejętność przyspieszania to rzeczy, które musisz opanować, aby zaistnieć podczas mistrzostw. Zapewne pomoże ci w tym tryb Training, który przy okazji pozwoli zwiększyć charakterystyki twojego kierowcy, m.in. przyspieszenie czy hamowanie. Warto też dla efektu nauczyć się jazdy na jednym kole :) Jeśli jesyeś podłaczony do Sieci, zapewne z wielką chęcią zmierzysz się z czterema żywymi graczami podczas wyścigu. Jeśli zaś nie – możesz zagrać z kolegą na jednym komputerze na podzielonym ekranie.



Graficznie MotoGP nie powinno cię rozczarować, a wręcz przeciwnie – zachwycić! Zarówno otoczenie, tory jak i jeżdżący po nich kierowcy zostali stworzeni z dbałością o szczegóły. Podczas deszczu spod kół pryska woda, która rozbija się na szybie twojego motoru. Nie trzeba już w tym momencie wspominać o możliwości spalenia gumy i zostawienia śladów na nawierzchni. Publiczność wygląda bardzo naturalnie, choć oczywiście przy tych prędkościach jest to mało istotny, niezauważalny prawie szczegół.

W MotoGP usłyszysz naprawdę świetną muzykę, a w dodatku do wyboru masz różne sountracki.

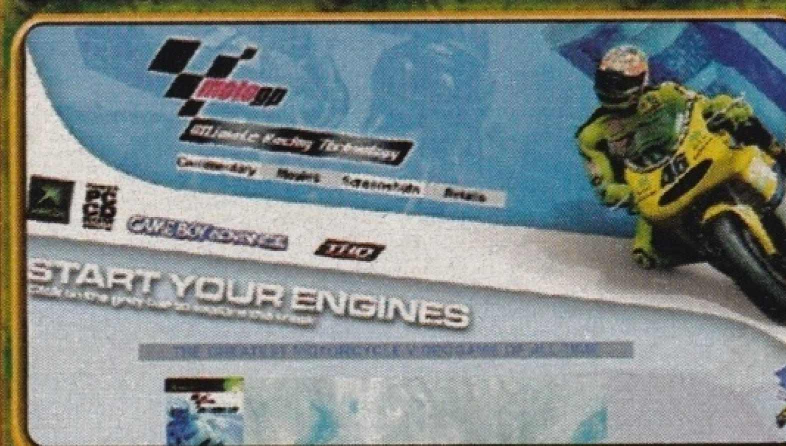


Clickers z drużyny CLICK na pewno wygra Grand Prix



Widok z perspektywy kierowcy jest tylko dla hardcore'owych graczy. Trudniej opanować maszynę, ale za to wrażenia są nieporównywalne z niczym innym...

http://motogp.thq.de



Strona ładnie wykonana, ale uboga w treść. Trochę filmików, screenów i... to wszystko

Moto Gp — 5

Symulator / THQ / LEM

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	XB

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400 Mhz, 64 MB RAM, 300 MB na HDD

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Świetna grafika, bardzo przyjemna jazda no i to uczucie szybkości!

– Nie ma co na siłę się doszukiwać

MotoGP to gra bardzo przyjemna i bez wątpienia przyniesie dużo zabawy fanom wyścigów motocyklowych! Polecam!

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Toż to kolejne wyścigi formuły pierwszej ze stajni EA Sports... Nie wiem kiedy w końcu programistom znudzi się ta zabawa...


Z drogi, człowieku! Czy ty nie słyszysz dźwięku klaksonu? Nie mam czasu na zabawę w blokady!


No i znowu drugi na mecie! Zawsze byłem drugi, nawet w szkole w dzienniku miałem drugi numer...



Każdy kto grał w poprzednie odsłony F1 podejdzie do gry raczej sceptycznie. Jeśli jednak zechcesz sięgnąć po tę serię po raz pierwszy, nie zastanawiaj się. Nie ma obecnie lepszej gry tego typu na PC!

Tegoroczna FORMULA 1 oferuje niewielką liczbę bardzo znaczących zmian, takich jak wspaniała telemetria, nowe opcje, dłuższe replaye, ukryte możliwości zmian fizyki gry dostępne poprzez specjalny program lub umiejętne szperanie w plikach programu. Dodatkowo, jak co roku, zaktualizowano dane dotyczące drużyn, zawodników i samych torów! I tu ciekawostka... jedynie wersja PC posiada kilka drastycznych zmian na torach Nurburgring i Hockenheim!

Pomimo iż F1 2002 posiada najdokładniej odwzorowany model jazdy spośród wszystkich dostępnych na rynku gier, to EA Sports nie zapomniało tutaj o graczach typowo zręcznościowych. Dzięki masie ułatwień i asyst, takich jak hamowanie przed zakrętem czy wspomaganie na ostrych winklach, każdy znajdzie w grze coś dla siebie – niezależnie od tego czy lubi szaleńczą jazdę bez trzymanki, czy też woli obliczać na kalkulatorze prędkość, z którą ma wpaść w kolejny zakręt. Takie tryby, jak rozegranie sezonu, pojedynczy wyścig, dzień testów, gdzie możesz sprawdzić różne warianty modyfikacji bolidu i szkoła jazdy, dzięki której do perfekcji opanujesz pędzący z niedorzeczną prędkością pojazd, powinny zadowolić wszystkich rządnych wrażeń kierowców.

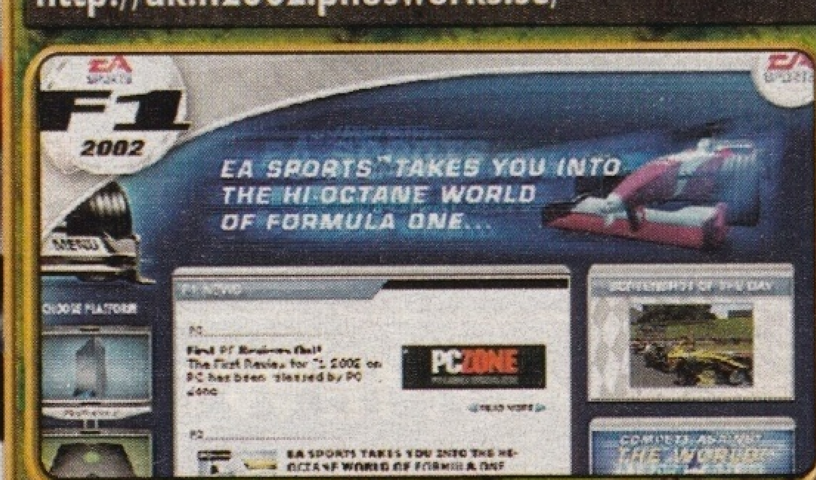
Sterowanie jest wręcz idealne. Nigdy nie byłem fanem symulacji, ale F1 2002 wyjątkowo przypadł mi do gustu. Tutaj naprawdę czuje się, że nad odwzorowaniem zachowania maszyny pracował sztab ludzi! Po wjechaniu na trawę, bolid nie zwalnia momentalnie do 50km/h i nie kręci oberków. Wiadomo, że zawsze można ściąć nieco zakręt po trawie i rzadko skończy się to tragicznie, tak jak starają się pokazywać inne gry z tego gatunku. Jazda po torze jest bardzo widowiskowa i emocjonująca. Regulowany poziom agresywności komputerowych kierowców sprawia, że gdy są bardzo agresywni, to niełatwo ich wyprzedzić, a gdy potulni jak baranki, jeżdżą niczym niedzielni kierowcy...

Grafika to temat na zupełnie osobny rozdział. Standardowa rozdzielczość 800x600 to zdecydowanie za dużo jak na możliwości zestawu wyposażonego w, wydawałoby się, szybki procesor AMD Athlon 1.1GHz z 256 MB pamięci RAM i markowym GeForcem 2 GTS Pro 64MB na pokładzie. Na standardowych ustawieniach nie da rady w ogóle grać! Nawet ściągnięcie najnowszych detonatorów z sieci (sterowników nVidii) nie pomogło! Oczywiście, jeśli posiadasz odpowiedni sprzęt (co najmniej Procesor 1.7GHz i GeForce 3), na pewno będziesz się cieszył płynną grafiką dochodzącą do 30 fps! Wtedy dopiero F1 2002 pokazuje swoje pazurki. Jest to po prostu graficzny ideał. Wszystko zostało tutaj maksymalnie dopracowane i zachwytom nie ma końca!

F1 2002 to dla gracza stawiającego pierwsze kroki na torach Formuły 1 doskonały tytuł! Znajdziesz tutaj wszystko, czego spodziewałbyś się po wymarzonym produkcie! Będąc fanem serii, też nie powinieneś się zawieść!



http://uk.f12002.phosworks.se/


Bogata w informacje, oficjalna strona WWW gry. Dużo screenshotów i ciekawostek na temat całej serii F1.

F1 2002 — **4+**

Wyścigi / EA Sports / Cenega

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 733 Mhz, 128 MB RAM, 500MB HDD

Grafika 6 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Znaczne poprawki w stosunku do poprzedniej części. Znakomita grafika...

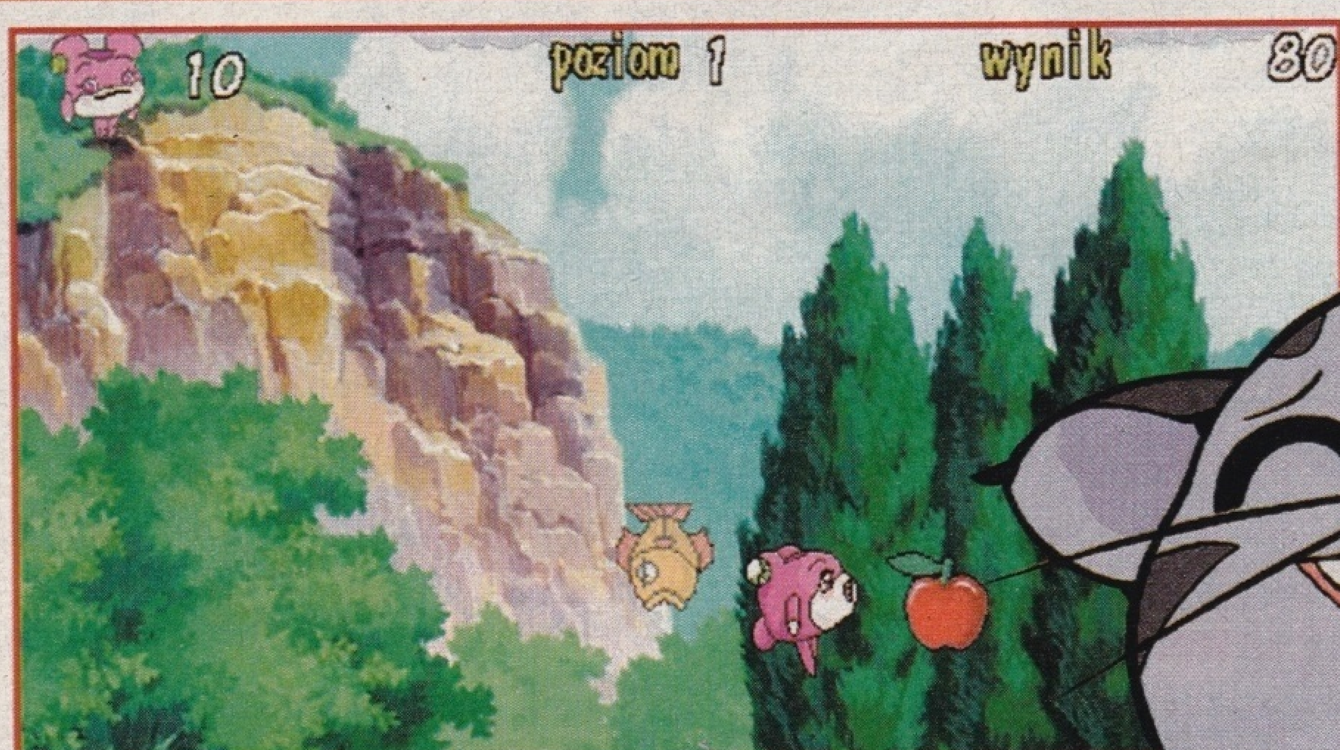
– Spore wymagania sprzętowe... dużo za duże!

F1 2002 nie jest odgrzewanym kotletem. Wprowadzono kilka kosmetycznych, ale za to bardzo znaczących poprawek!

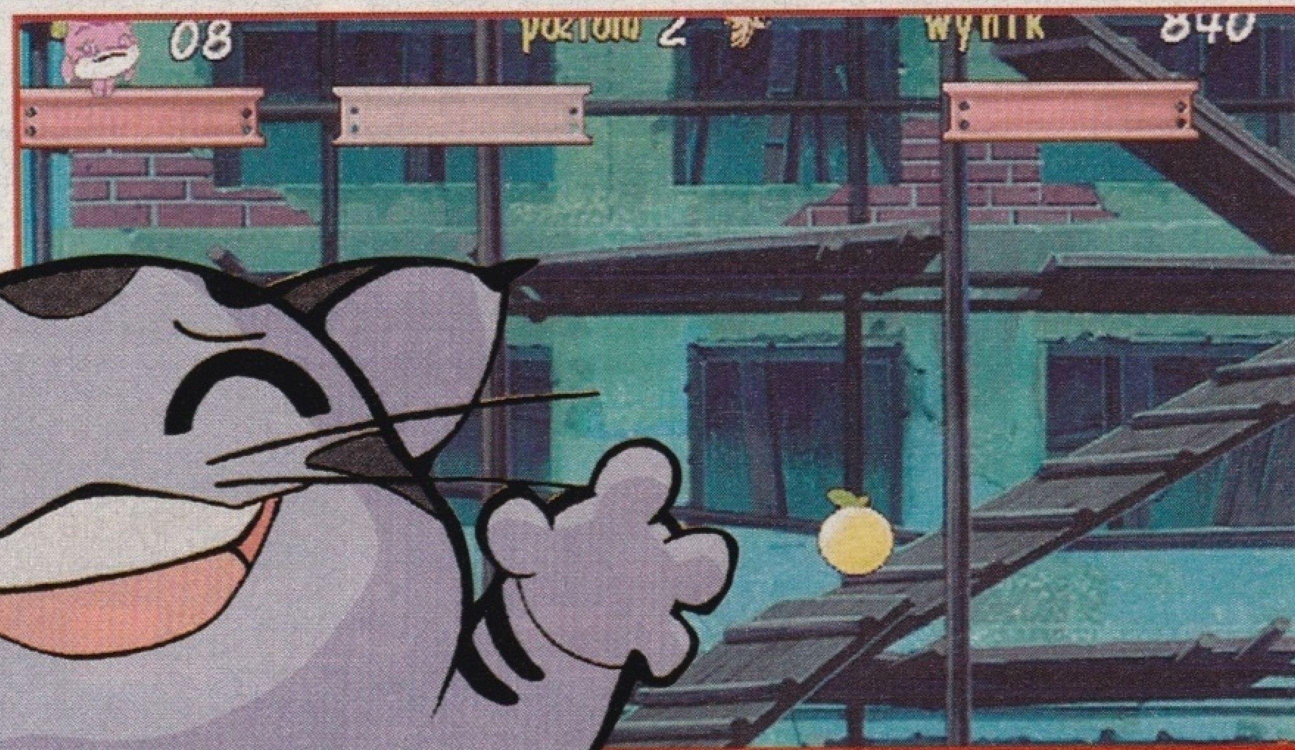
Tekst: Michał „Krooger" Cichy

UNIMINIPET

Mam nadzieję, że bajki, które dzieci oglądają w telewizji, są lepsze niż gra UNIMINIPET...



Przyznam, że w MARIO takie skoki bardziej podnosiły poziom adrenaliny



Pamiętajcie dzieci: owoce mają wiele witamin. Czasem też kolce...



Fabuła nie jest skomplikowana. **Wcielając się w kota Goyanga lub myszkę Ham, musisz pomóc mieszkańcom Uniminilandu w uwolnieniu porwanej przyjaciółki.** UNIMINIPET jest platformówką niezbyt wysokich lotów. Niespecjalnie dobra grafika (choć kolorowa), do znudzenia grająca w kółko jedna melodia oraz kiepskiej jakości animacje (aż dwie), to praktycznie wszystko co można by powiedzieć o grze.

Sterowanie maksymalnie uproszczono. Możliwość ustawienia poziomu trudności i jednostek życia pozwala na dopasowanie gry do wieku dziecka. Zabawa nie jest najciekawsza i uważam, że nawet maluchowi dosyć szybko się znudzi.

Wszystko sprowadza się do nudnego chodzenia i zbierania owoców oraz rzucania kamieniami w przeciwników, którymi są inne zabawki. Naturalnie przeciwnicy nie kończą swojego żywota jako wielka góra flaków, tylko po prostu rozpływają się. Od czasu do czasu na planszy mogą pojawić się spadające lampy, przechylające się statuy czy turlające się beczki. Nie uatrakcyjnia to jednak aż tak bardzo zabawy. Całość jest oczywiście po polsku– to chyba największy plus gry. **Do UNIMINIPET dołączono grę UNI MEMO, w której już trzeba skorzystać z szarych komórek.**

Gra nie jest ani nowatorska, ani specjalnie ładna. Jest wiele innych produktów, które mają o wiele więcej do zaoferowania.

Uniminipet — **2**

Platformówka / eSofnet / Marksoft

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

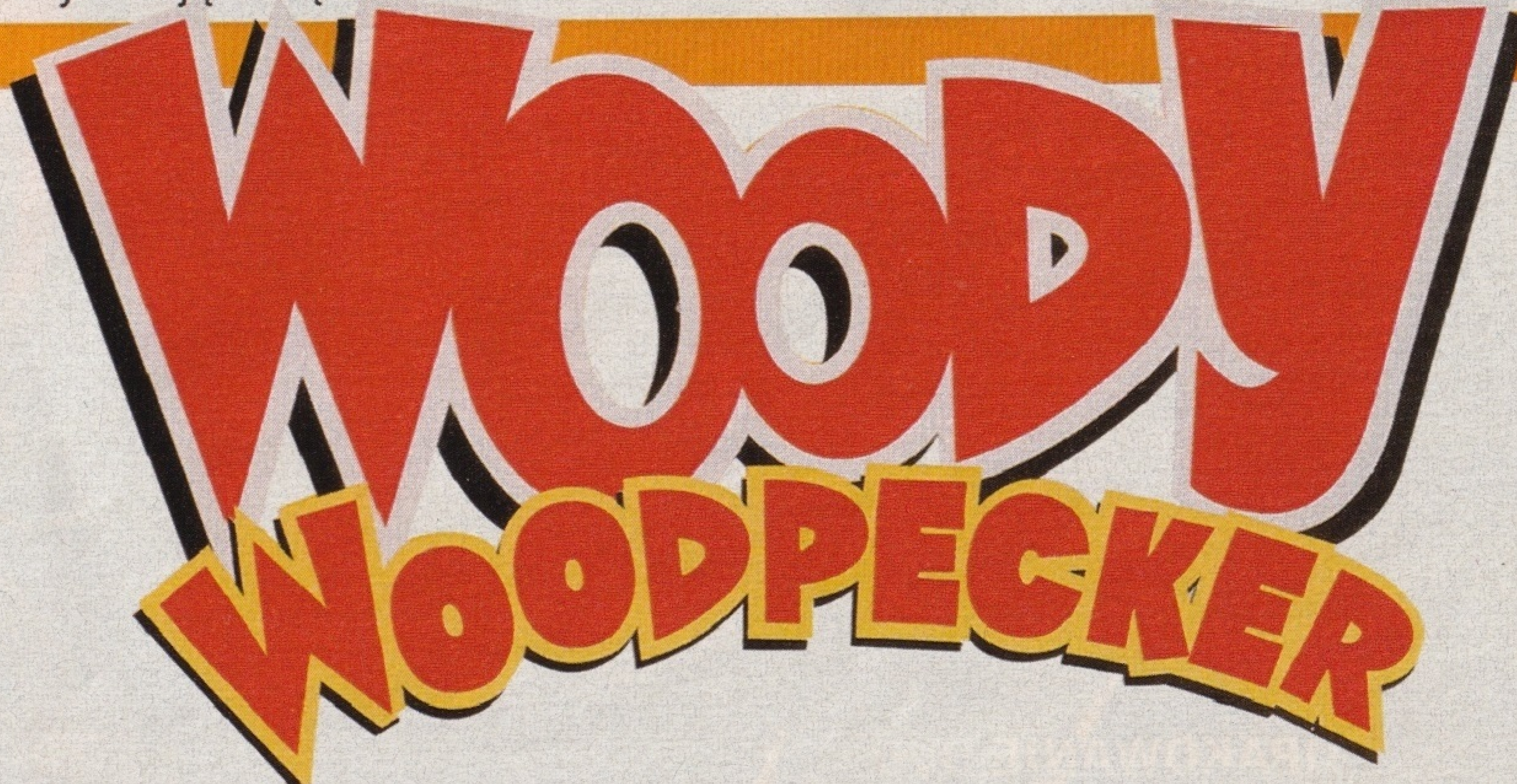
Wymagania sprzętowe:
Pentium 200, 32 MB RAM, 50 MB na HDD

Grafika 2 · Dźwięk 2 · Frajda 2

+ Polska wersja językowa. Dodatek UNI MEMO okazał się fajną grą...

− Tak dużo, że szkoda miejsca...

Wiadomo, że dzieci są mniej wymagającymi odbiorcami, niemniej jednak dla nich też należy robić produkty na poziomie...



WOODY WOODPECKER sprawi, że zapomnisz o kłopotach, a twój śmiech będzie trwał i trwał, i trwał...

Nawet jeśli nie kojarzysz legendarnego Dzięcioła, to wiedz, że są dwa sposoby na wkurzenie go: pierwszy – porwać jego siostrzeńców, drugi – zabrać ze sobą pilota od telewizora! **Sęp Buzz Buzzard dopuścił się obu tych przestępstw i teraz ty musisz go odpowiednio ukarać.**

Aby tego dokonać, musisz wcielić się kolejno w trzy postacie znane z kreskówek: Woody'ego oraz jego siostrzeńców Knotheada i Splintera. Nie nastąpi to jednak szybko, gdyż do przemierzenia masz ponad 30 poziomów, których akcja dzieje się w zwariowanym Parku Buzza Buzzarda. Możesz być pewien, że ten podstępny Sęp przygotował dla ciebie wiele niespodzianek i bynajmniej nie jest to wata cukrowa. Pola siłowe, przeciwnicy strzelający do ciebie rakietami, duże wysokości – to tylko niewielki ułamek przyjemności, jakie spotkają cię w grze . Używając dzioba, możesz mocno zranić, nie wspominając już o destrukcyjnej sile keczupu czy pędzla. **Zabawa jest naprawdę w dechę!** O ile sterowanie jest dosyć proste, to całość trochę psuje zastosowany system kamer – choć można czasami poprawić sytuację, zmieniając widok na rzut z pierwszej osoby. Wizualnie i dźwiękowo jest naprawdę super! Niczego tu nie brakuje...

Nie ma co ukrywać, że WOODY WOODPECKER jest jedną z najlepszych platformówek jakie powstały. Świetna grafika, zwariowane odgłosy i ten klimat....



Wysokie skoki z akrobacjami. Czy ktoś to powtórzy?

Wszystko tu takie kolorowe i jakieś takie... no... ładne. Prawda?

Woody Woodpecker — **6**

Platformówka 3D / Cryo / Cenega

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM, 400 MB na HDD

Grafika 5 · Dźwięk 5 · Frajda 5

+ Tryskający ze wszech stron humor, śmieszna grafika, na pewno szybko się nie znudzi

− Trochę zawodzi system kamer

Jest to przykład dobrej gry, która nie tylko bazowała na telewizyjnej kreskówce, ale dała też coś od siebie...

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Czy tym razem Moc będzie z twórcami gry?



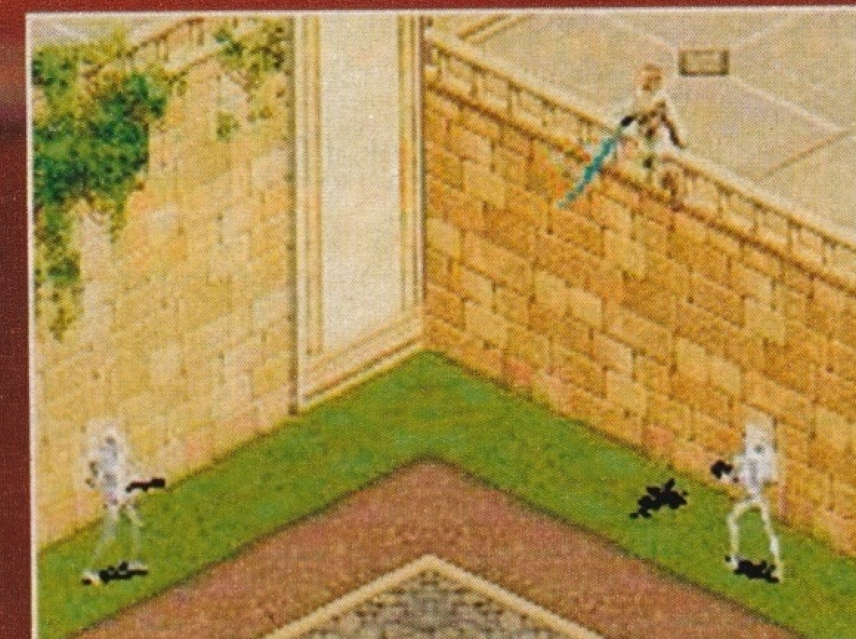
Star Wars Jedi Power Battles

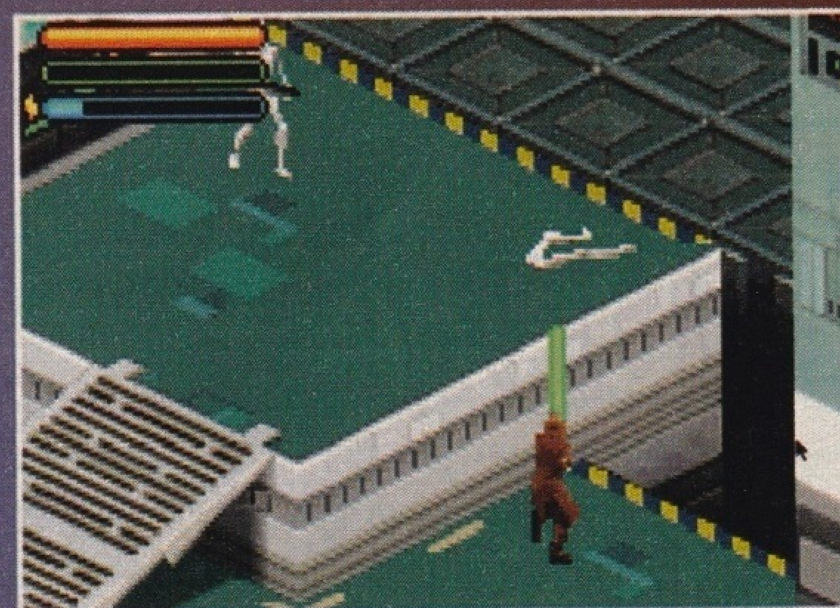
Po niezbyt udanym pierwszym epizodzie „Star Wars", wielu fanów zaczęło tracić wiarę w Moc. Jednak nie tylko film przyczynił się do tego faktu. Niektóre gry opatrzone plakietką Gwiezdnych Wojen również straciły swój doskonały smak. Czy STAR WARS JEDI POWER BATTLES nasyci apetyt graczy?

Statek Federacji Handlowej został po brzegi wypełniony droidami. Wszystko zorganizowano w jednym celu – by cię zniszczyć! Na szczęście, obok doskonałej kondycji fizycznej, masz swój miecz świetlny i duże pokłady Mocy do wykorzystania.

SWJPB zabierze cię na okręty wojenne Federacji Handlowej, śmierdzące bagna Naboo, do miasta Theed, Coruscant i Tatooine. Akcja toczy się mniej więcej według fabuły filmu Epizod I, aczkolwiek nie trzyma się jej kurczowo.

SWJPB należy do gatunku platformówek z dużą dozą akcji. Praktycznie bez przerwy będziesz musiał opędzać się od najróżniejszych droidów, bandytów, Najeźdźców Tusken, no i samego Dartha Maula. Gra wymaga refleksu i zręczności – bez nich nie

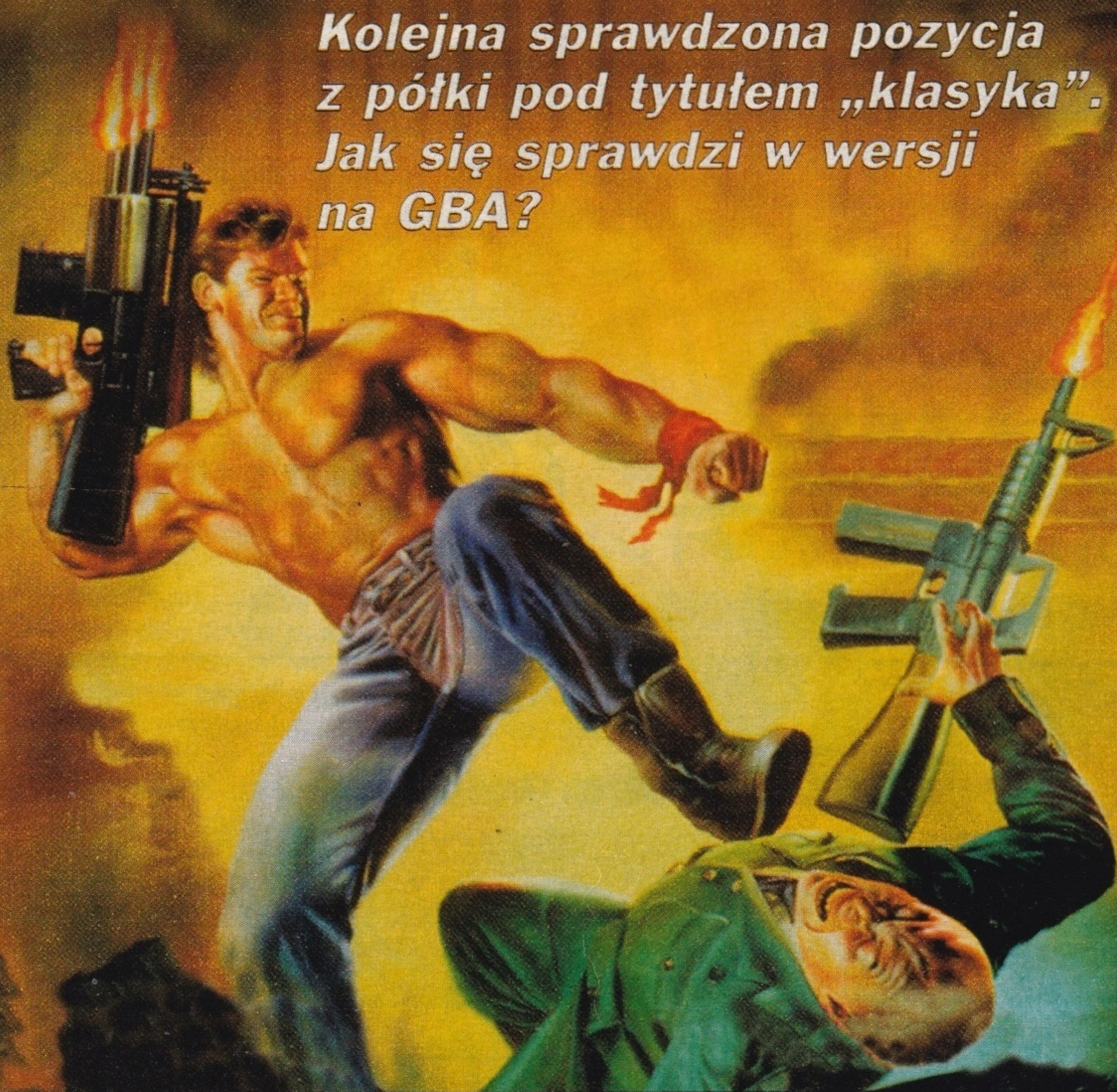

Ci dwaj jeszcze nie wiedzą co ich czeka. A czeka ich to, co nieuniknione!


Ta zielona świetlówka zaraz przerobi go na futurystyczny dywanik


Droidy nigdy się nie nauczą. Prą do przodu niczym bezmózgie maszyny :)

Wolfenstein 3d

Kolejna sprawdzona pozycja z półki pod tytułem „klasyka". Jak się sprawdzi w wersji na GBA?



Producenci gier bardzo lubią wracać do tytułów wypuszczonych już wcześniej, sprawdzonych pozycji, które odniosły sukces kasowy. Po niedawnej konwersji krwiożerczego DOOM, przyszedł czas na prekursora wszystkich gier FPS – WOLFENSTEIN 3D.

Konwersja WOLFENSTEINA na GBA przywraca na myśl miłe wspomnienia, o ile ponad dziesięć lat temu miałeś jakąkolwiek szansę wcielić się w B.J. Blazkowicza – szpiega na usługach aliantów. Podobnie jak niegdyś, twoim celem jest infiltracja nazistowskiej fortecy, Zamku Hollehammer, w poszukiwaniu tajnych planów wojennych. Powodem wszystkich zmartwień jest diabelski Dr Schabbs, który opracował metodę budowy żołnierzy z ciał poległych.

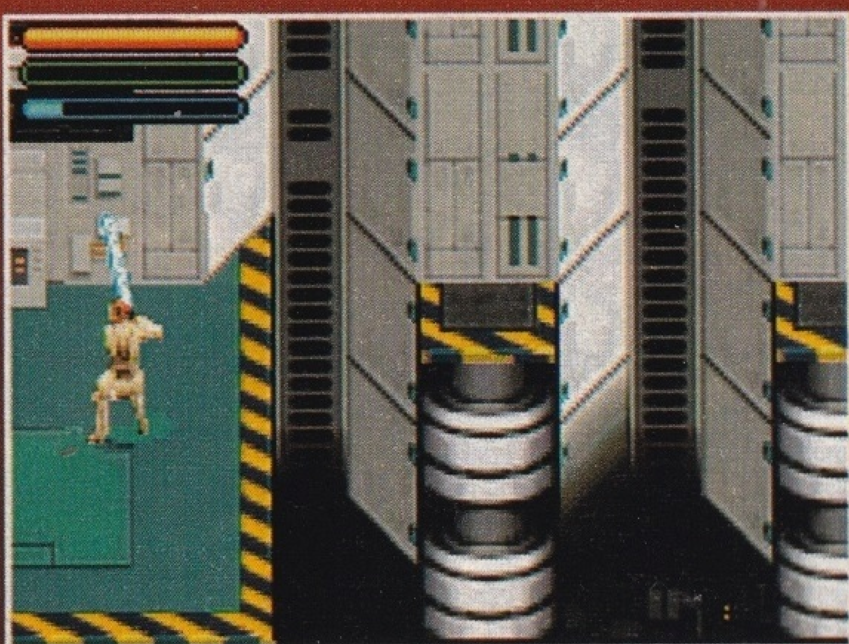
Zabawa rozgrywa się w sześciu epizodach, każdy składa się z dziesięciu etapów. Poziomy wyglądają dokładnie jak w pierwotnej wersji WOLFENSTEIN 3D. Ustawienie lamp, gobelinów, sekretnych przejść itp. jest w 100% identyczne. Szkoda tylko, że wraz z dobrymi rzeczami przeniesiono również wszystkie wady gry. Engine jest już w dalekim stopniu rozkładu. Etapy zbudowane są z sześcianów, przez co nie należą do zbyt skomplikowanych, a pokoje wyglądają niemal identycznie. Podłogi i sufity nie mają własnych tekstur, tylko zostały pokryte jednolitym kolorem. Interfejs aż się prosi o ulepsze-



Nawet ten garnek na głowie ci nie pomoże, doktorze!!!



Pancerne drzwi – niemożliwe do sforsowania nawet toną ołowiu...


Musisz uważać! Jeden nierozważny krok i będzie po tobie...

będziesz w stanie odbijać mieczem świetlnym wiązek lasera czy przeskakiwać na ruchome platformy. Jeśli poradzisz sobie z powyższymi czynnościami, to sama walka przysporzy ci dużo frajdy. Nic tak dobrze nie działa na samopoczucie jak przecięcie na pół paru droidów czy gości spod ciemnej gwiazdy.

Etapy zostały bardzo precyzyjnie zaprojektowane – są dość obszerne i ciekawe. By ułatwić ci zadanie, po planszach rozsiano specjalne premie w postaci dodatkowej energii życiowej, paczki Mocy i kilka innych niespodzianek.

Interfejs SWJPB wykonano niezwykle starannie. Wszystkie dostępne przyciski zostały wykorzystane. Obok standardowych skoków i ciosów masz do dyspozycji szeroki wachlarz technik wykorzystujących Moc. Dla każdej z trzech postaci dostępnych w grze zestaw ciosów specjalnych jest inny. Dla przykładu, Qui-Gon Jinn podwójnym wciśnięciem A tworzy pole siłowe, Obi-Wan zaś wykonuje morderczе cięcie mieczem świetlnym.

Akcję obserwujesz z rzutu izometrycznego, symulującego grafikę 3D. Efekt nie jest zbyt przekonujący, płaskości nie daje się tak łatwo zatuszować. Statyczne tła dla większości etapów zostały bezpośrednio zaczerpnięte z filmu. Ogólne wrażenie jest pozytywne.

SWJPB choć nie jest uosobieniem ideału, daje dość rzadką okazję zrobienia zadymy mieczem świetlnym w platformowym środowisku. Jeśli wydasz na nią pieniądze, z pewnością nie rozczarujesz się. Jeśli jednak odpuścisz ją sobie, też nie stracisz czegoś nadzwyczajnego...

Wybór, oczywiście, jak zawsze należy do ciebie...


Najpierw odparuję atak z blastera, potem szybki piruet, cięcie na odlew i po sprawie. Zdeterminowanego Rycerza Jedi może powstrzymać jednie inny rycerz Jedi



SW: Jedi Power Battles — 4+

Platformówka / THQ / LEM

Cena: 219 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

(+) Bardzo ładna grafika i animacja postaci, obszerne poziomy, dużo dynamicznej akcji

(–) Niska inteligencja przeciwnika, wrażliwość Jedi na upadki nawet z niewielkich wysokości

Obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników platformówek i wszelakich gier opatrzonych dużą dawką Mocy

nia. Celowanie do przeciwników jest mocno utrudnione, gdyż obracanie odbywa się skokowo. Szczególnie w dużych salach daje się to we znaki, kiedy w żaden sposób nie możesz trafić w biegających nazistów. Na dodatek WOLFENSTEIN 3D nie był stworzony z myślą o małym ekranie GBA – ujrzenie przeciwników z dużej odległości wymaga nieziemskich zmysłów, a potem jeszcze trzeba w nich trafić...

WOLFENSTEIN 3D to gra budząca wiele wspomnień. Jednak nie bardzo wyobrażam sobie możliwość czerpania z niej przyjemności, tak jak to było kiedyś...

Wolfenstein 3D — 3+

FPS / ID Software / LEM

Cena: 189 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 3+

(+) Przywraca dawne wspomnienia, daje możliwość skopania tyłków nazistów

(–) Oprawa graficzna, wadliwy interfejs, szablonowa konstrukcja poziomów

Prawdziwa perełka dla historyków gier komputerowych i zarazem porażka dla miłośników FPS

MECH PLATOON

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego na GBA. Jaki

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego trafia na kieszonkową konsolę GBA. Tym razem wybierasz jedną z trzech dynastii robotów walczących o władzę nad planetą Scorch.

Gra zaskakuje już na samym początku, wyświetlając krótkie trójwymiarowe filmiki o bardzo dobrej jakości obrazu. Później przechodzisz do rozgrywki, a raczej do treningu. Pierwsze misje mają na celu oswojenie z wojskiem i zademonstrowanie jego umiejętności. Tak więc nauczysz się, jaki budynek powinieneś najpierw budować i w które jednostki należy inwestować. A jest ich tutaj bez liku. Armia Tramplerów szczyci się swoją niebywałą prędkością, oddziały Leon niebywałą siłą ognia, a wojska Minos niezwyciężoną ciężką artylerią. Nie wolno ci zapomnieć także o drogocennych kryształach, które służą jako paliwo i podstawowy materiał do budowy jednostek i budynków.


Szybki kontraatak doskonale sprawdza się w bitwie. Niech gra muzyka!

Niestety, ekranik GBA jest za mały na gry strategiczne, przez co ogarnięcie całego pola walki jest strasznie trudne, a niekiedy nawet graniczy z cudem. Jednostki nie należą także do najmądrzejszych i gdy wysyłasz je w dowolne miejsce, wybierają dłuższą drogę.

Szkoda, że pierwsza strategia na tę platformę nie jest czymś naprawdę ekstra. Nie zmienia to faktu, że miło jest zobaczyć na GBA nowy gatunek gier. Pozostaje jeszcze czekać na kieszonkowe wydanie DUNA.


Muszę zebrać trochę Mchu, znaczy Mechów... no, wojska!!!

Mech Platoon — 4

Strategia / Kemco / Manta

Cena: 299 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

(+) Ładna, przejrzysta grafika, łatwy system sterowania jednostkami

(–) Za mały ekran, problemy z odróżnieniem jednostek

Pierwsza dobra strategia na platformę GBA. Oby więcej takich nam przybyło...

Tekst: Coval

Zabawa z Kubusiem Puchatkiem i Puchatkowe Przyjęcie

Nie sądziłem, że gry Disneya – podobnie jak filmy – potrafią wciągnąć na tak długo...


Z drogi śledzie bo Tygysek jedzie! Zaproś kumpli przed monitor i jazda!


Raz, dwa, trzy ruszasz się ty! Nieprawda, teraz moja kolej!


Miodek, miodek, wszędzie miodek! Ach jak ja lubię ten miodek! Oj lubię!


Wyścigi u Królika to znakomita zabawa, szczególnie kiedy gra z tobą czterech kumpli. Nie jest to najnowszy COLIN, ale gra dostarcza wielu niezapomnianych emocji...

Nie sądziłem też, że gra z moim ulubionym bohaterem książkowym z dzieciństwa w roli głównej przyciągnie mnie do monitora nie gorzej niż QUAKE czy jakieś dobre wyścigi. Od razu się przyznam, że mimo iż produkt z pewnością przeznaczony jest dla maluchów, spędziłem przy nim kilka długich wieczorów, świetnie się bawiąc ze znajomymi! No i wcale nie jestem na poziomie przedszkolnym... gu... gu.. gu... ;)

To właśnie zabawa w kilka osób przy jednym monitorze (lub konsoli) jest motorem całej gry. Kiedy do rozgrywki zasiada czterech graczy, żaden UNREAL TOURNAMENT w tym momencie nie ma najmniejszych szans! Pomimo iż sam program w swoim założeniu jest prosty, to dopiero po podpięciu kilku padów czy też zebraniu kilku osób przed klawiaturą, KUBUŚ pokazuje pazurki wielkiego niedźwiedzia. Grając przez kilka chwil, może się okazać, że cała przygoda wciągnie cię tak bardzo, aż zapomnisz o całym świecie, oddając się całkowicie ZABAWIE Z PUCHATKIEM.

W stumilowym lesie znaleziono mapę skarbu. Jako że miś mający bardzo mały rozumek nie wiedział co zrobić, wszyscy udali się do Krzysia! Po krótkiej naradzie na poszukiwania skarbu wyruszyła drużyna w składzie Kubuś, Prosiaczek, Królik, Maleństwo i Tygrysek. Cała zabawa polega na tym, że wyścig po złoto odbywa się na planszy do gry z polami ruchu, a zawodnicy są na niej pionkami! Ruszając się z pola na pole, musisz zarobić na liczbę miejsc, o które przesuniesz postać, wygrywając w szeregu minigierek. Po każdorazowym ruszeniu się postacią, zostajesz losowo przerzucony do jednej z malutkich i bardzo grywalnych gier, których wynik decyduje o twoich dalszych losach. Gry odpalają się po każdym ruchu! Wyścig u Królika, owocobranie u Sowy, bombowa zabawa Tygryska (przypominająca Dyba Blaster!) czy też polowanie na dynie, to prawdziwe perełki. Żeby nie było za mało atrakcji, właściwa plansza nafaszerowana jest wszelkimi bonusami porozrzucanym po polach ruchu i nie zawsze wygrana w minigierce może oznaczać krok do przodu. Wystarczy zatrzymać się na złym polu, żeby cofnąć się na sam start! Wprowadza to nieco elementów strategicznych, bo za punkty można kupować wszelkie bonusy, które mogą uchronić cię przed niespodziankami na planszy.

Sporym plusem gry jest na pewno jej grafika. Prezentuje się ona bardzo ładnie i każdy z bohaterów gry wygląda znakomicie! Przezabawne wstawki filmowe i wszelkiego rodzaju graficzne smaczki sprawiają, że zabawa jest świetna i bardzo przyjemna. Wszędzie jest kolorowo, a w tle przygrywa wpadająca w ucho muzyczka.

ZABAWY Z KUBUSIEM to bezapelacyjnie gra dla wszystkich! Dzieci mogą grać z rodzicami lub zaprosić do zabawy przyjaciół, grać mogą rodzice, a na „bezalkoholowych” przyjęciach można zawsze odpalić Kubusia w wersji na konsolę PSOne, podłączyć Multi-Tap i w czwórkę przystąpić do gry! Na własnej skórze sprawdziłem – frajda jest wtedy przeogromna. Produkt polecam wszystkim fanom gier familijnych, rozgrywek wieloosobowych i miłośnikom samego Kubusia Puchatka... misia o bardzo małym rozumku... gu... gu... :)


Krzysiu, pomóż! Już się w tym nieźle zagubiliśmy! A Osiołek to oszukuje...

http://www.disney.com


Nie wypowiadam się na ten temat. Strony Disneya, może i obszerne, ale trudne do przetrząśnięcia...

Zabawa z Kubusiem... 5+

Logiczna / Disney / CD Projekt

Cena: 79.90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 100MB HDD

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 6

\+ Znakomita gra familijna. Multiplayerowe szaleństwo z prawdziwego zdarzenia!

– Gra mogłaby być nieco dłuższa...

KUBUŚ to zaskakująco dobry produkt przeznaczony na przyjęcia, prywatki czy inne spotkania. Nie tylko dla maluchów...

Tekst: Michał „Kroogel” C[illegible]

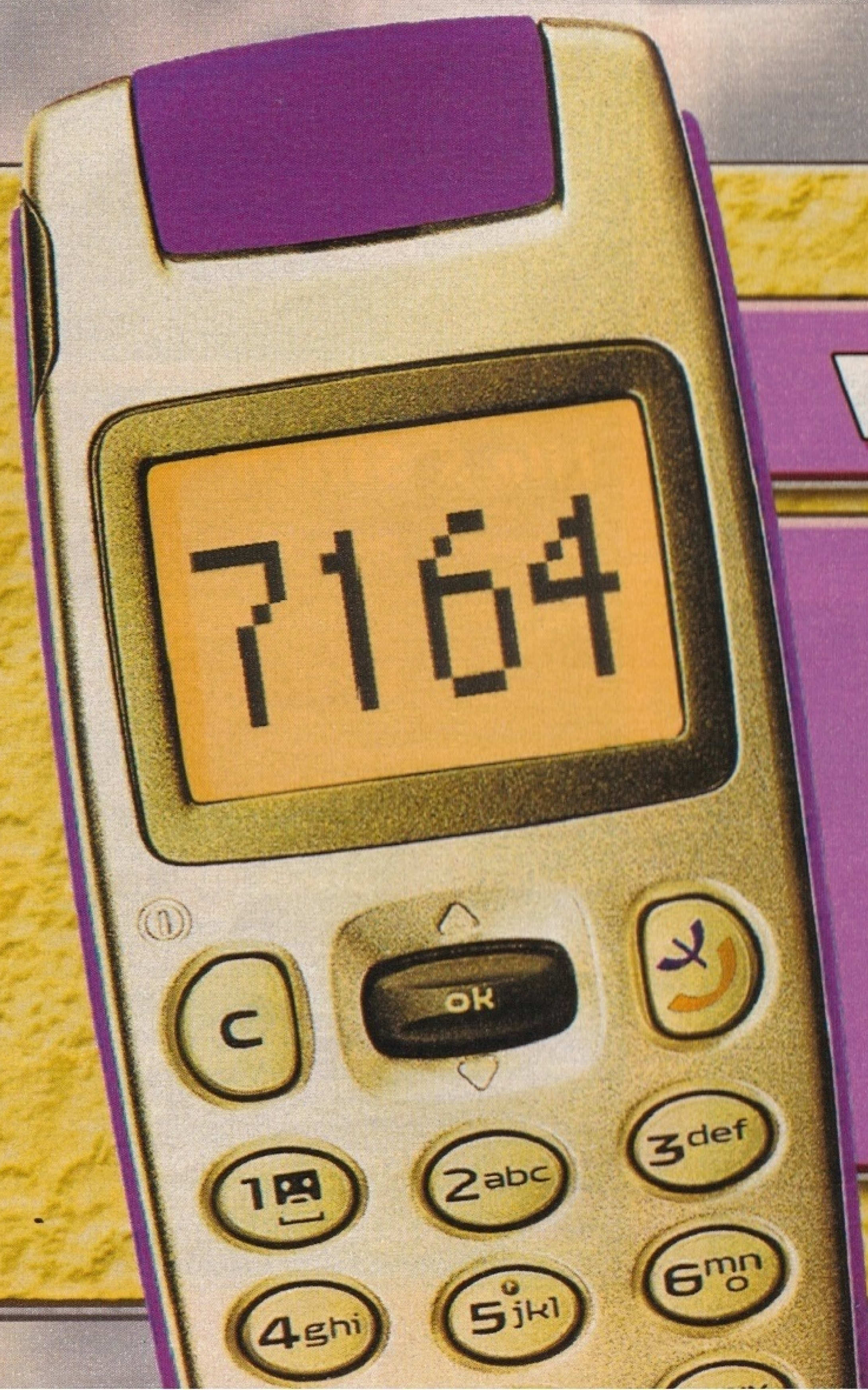
KONKURS CLICK! GRATIS

Bezspośrednio do twojej skrzynki... Przez cały rok... i prawie za darmo!



Tego jeszcze nie było! Tylko teraz możesz wygrać naszą specjalną nagrodę! Przez cały rok za darmo będziesz dostawał CLICKA! do swojej skrzynki pocztowej! Dodatkowo z każdym numerem dostaniesz autentyczny autograf jednego z naszych autorów!

Jeśli chcesz wygrać tę niecodzienną nagrodę, wyślij SMS na nasz konkursowy numer. Spośród uczestników wylosujemy 5 szczęśliwców, którzy przez rok będą za darmo dostawali wszystkie numery naszego czasopisma! Powodzenia!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, nie musisz odpowiadać na żadne pytanie!

WYŚLIJ SMS NA NUMER

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

ZASADY ZABAWY:

1. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.CX.CLICK

2. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

Disney's Lilo & Stitch: Trouble in Paradise

Każdy kto widział film wie czego się spodziewać po grze – doskonałego humoru i muzyki nieśmiertelnego Elvisa!





Stitch jest kosmitą z innej galaktyki, który na ziemi, na Hawajach, odnajduje dom i rodzinę. Nie był przyzwyczajony do czynienia dobra, ale dawka ciepła i miłości zamienia go w przykładnego obywatela i fana muzyki Presleya. Lilo zaś to dziewczynka, dzięki której Stitch może zapomnieć o swoim pochodzeniu i zająć się poznawaniem nowego świata. Przygarnia kosmitę ze schroniska dla zwierząt i opiekuje się nim. Nikt jednak nie wie, że Stitch tak naprawdę jest krwiożerczą istotą z kosmosu o kryptonimie Experiment 626. Został stworzony w innej galaktyce przez szalonego naukowca. 626 miał być myśląca maszyną do zabijania. Plan jednak nie do końca się powiódł, gdyż Stitch uciekł z transportu. Miał chłopak szczęście...

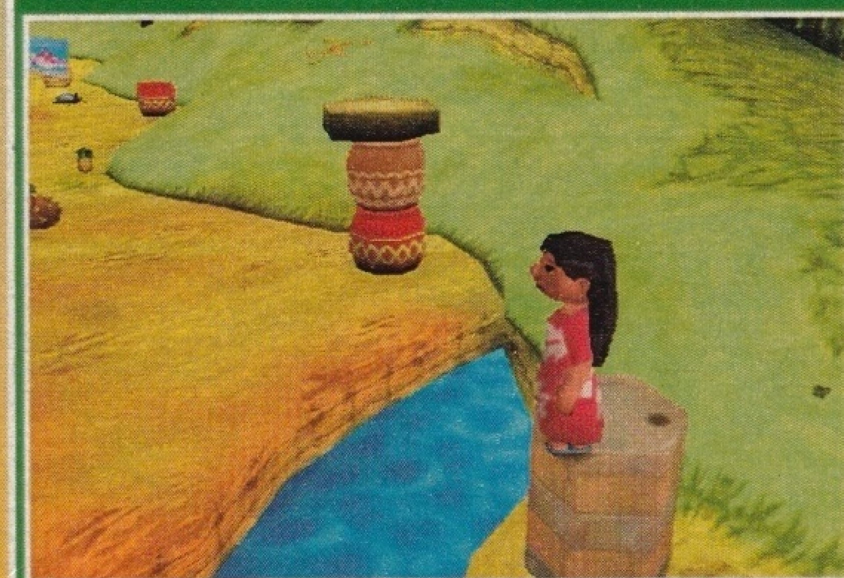
Gra oparta na filmie Disneya jest nie mniej sympatyczna od kinowego hitu. Pomimo mrożącej krew w żyłach historii, najmłodsi będą się przy niej bawić znakomicie. Trójwymiarowa platformówka z masą skakania, strzelania i biegania to właśnie to, na co wszyscy czekali.

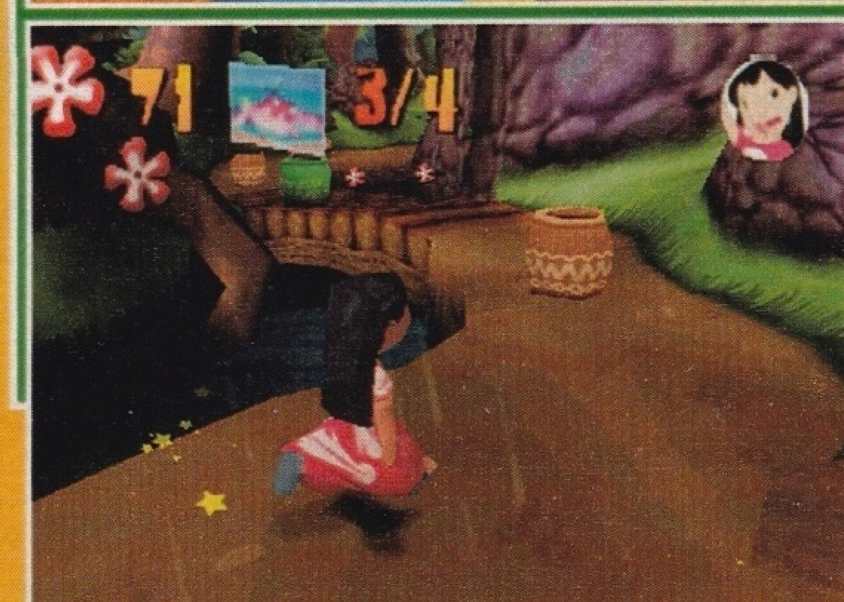
Akcja toczy się na Hawajach, kiedy to mała Lilo zamierza zrobić kilka zdjęć na swoją ścianę przy łóżku. Zapalona fotograficzka rusza w las w poszukiwaniu obiektów i zabiera ze sobą Stitcha. Gra na szczęście nie polega na łapaniu fotek, lecz na klasycznym bieganiu i zbieraniu różnorakich przedmiotów. Wszystko to przypomina wizualnie rodzimego KANGURKA KAO. Mnóstwo kwiatków do zebrania, bonusy, eliminacja wrogów za pomocą pstryczka w nos, zdradliwe podesty – wszystko to sprawia, iż masz nieodparte wrażenie, że gdzieś już to widziałeś!

Każdy poziom to osobne wyzwanie, inny teren gry i odmienni przeciwnicy. Możesz wcielić się zarówno w rolę małej hawajskiej dziewczynki, jak i rozwydrzonego Stitcha. Postacie zmieniają się co level, a na końcu każdego z nich czeka... potwór do eksterminacji. Jak dla mnie, jest to niedorzeczne. Jaki potwór? Jaka eksteminacja? Przecież nie tak to miało wyglądać! :)

Mimo wszystko grę polecam wszystkim miłośnikom filmu, ale również miłośnicy platformerów z odrobiną humoru i sielankowego klimatu powinni czuć się usatysfakcjonowani. Ot, kawał dobrej platformówki.

Grafika w grze nie zachwyca choćby dlatego, że jest to jawna konwersja z konsoli PSOne. Rozdzielczość została podciągnięta, ale nadal widać masę niedoróbek w postaci łamiących się tekstur czy też symboli kółka, krzyżyka, trójkąta i kwadratu zamiast podporządkowanych klawiszy na klawiaturze. Grając w obie wersje, trudno jest odnaleźć znaczne różnice, a szkoda! Spodziewałem się po wersji na PC dużo więcej i przyznam, że srogo się zawiodłem. O ile takie niedoróbki można wybaczyć wersji na PSOne, to gracze komputerowi sięgający po ten tytuł mogą czuć się oszukani!





http://www.disney.com



Główna strona wytwórni Disneya. Jak zwykle, trudno tutaj cokolwiek znaleźć. Być może po kilkunastu minutach coś ci sie uda!



No chodź robaczku... Nie udawaj, że się mnie boisz... Jestem tylko małą dziewczynką, która potrafi sobie sama poradzić...



Stitch, bądź grzeczny i uważaj na złe stworki! Nie odchodź za daleko, bo możesz się zgubić... No i oczywiście zachowuj się!

Lilo & Stitch — 4-

Platformówka / Disney / CD Projekt

Cena: 79.90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300MHz, 64MB RAM, 200MB HDD

Grafika 3- | Dźwięk 4- | Frajda 4

+ Wspaniała platformówka z zabawną akcją. Godna polecenia, przede wszystkim, najmłodszym...

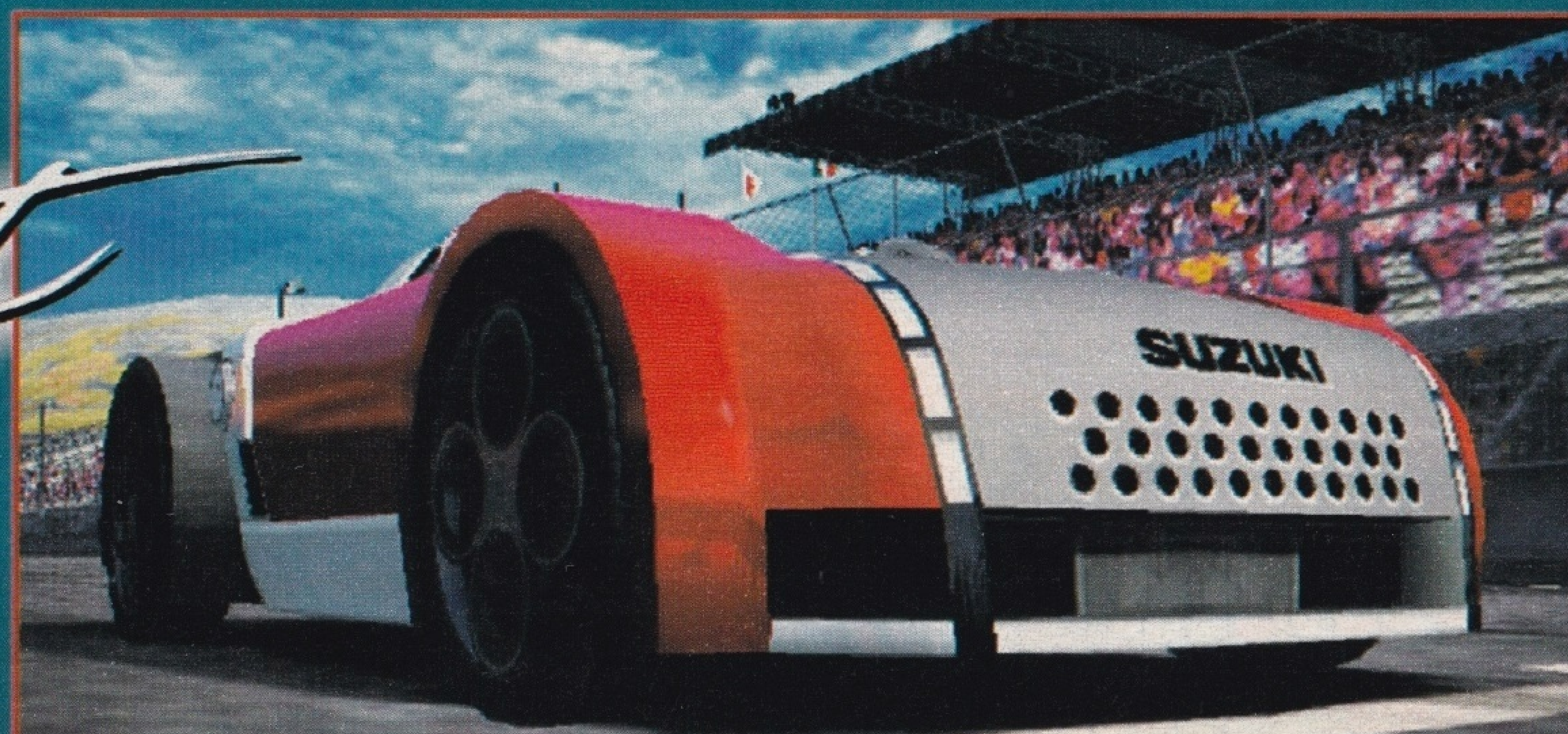
– Grafika nie zachwyca. W wersji PC widać ślady konwersji z konsoli PSOne

LILO & STITCH to znakomity platformer, który niestety nie ustrzegł się wad. Kiepska grafika to najważniejsza z nich...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Każda gra z serii GRAN TURISMO wywołuje na mej twarzy obłąkańczy uśmiech...

GT Concept
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR



Czy masz szansę spotkać takie SUZUKI „na światłach"? Chyba nie, ale teraz możesz nawet zasiąść za kierownicą tej bryki. Szkoda, że tylko w grze!

Sądzę, że nie jestem jedynym przypadkiem takiego zachowania. GRAN TURISMO już od części pierwszej uznane zostało za mistrzostwo gatunku i najlepszą grę wyścigową wszech czasów. Nie bez powodu. Każda kolejna część niesie ze sobą garść (choć to mało powiedziane) nowych samochodów, kosmetyczne poprawki, nowe trasy i fizykę jazdy oraz ogromną dawkę grywalności. Gra jest niemal pod każdym względem idealna, a kolejna część jest lepsza od poprzedniej...

Jak się okazuje, pierwotnie GT CONCEPT był tytułem przeznaczonym wyłącznie na rynek japoński, a jego głównym zadaniem była prezentacja nowości z targów motoryzacyjnych Tokyo Motor Show 2001. GT CONCEPT 2001 TOKYO zyskał tak ogromną popularność, że zdecydowano się przy okazji drugiej części podbić rynek europejski wersją uzupełnioną o samochody z targów motoryzacyjnych w Genevie 2002. Zanim wszyscy doczekają się głównego dania w postaci GRAN TURISMO 4, smakowita przekąska właśnie wylądowała na talerzu czytnika...

Nie znajdziesz tutaj, niestety, znaczących zmian w stosunku do trzeciej części gry. Mimo wszystko, to co można podziwiać na ekranie powoduje u wielu osób popularny przypadek opadu szczęki. Drobne zmiany kosmetyczne w grafice spowodowały, że jest to obecnie najładniejszy racer dostępny na konsolę PS2!

Do dyspozycji masz masę samochodów obecnie jeżdżących po drogach, jak i wiele tzw. Concept Car (Toyota Pod, Ford Concept GT40 czy Vauxhall VX220), maszyn, które niespecjalnie mają szansę trafić do seryjnej produkcji. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że ilość samochodów nie idzie w parze z ilością torów! W GTC jest dostępnych wyłącznie pięć tras i są to Midfield Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps, Tahiti Maze, Autumn Ring, czyli... niewiele nowego. Oczywiście każda z tras posiada opcję lustrzanego odbicia, ale chyba nie na to czekali fani GRAN TURISMO!


Takie momenty w grze sprawiają, że uśmiech sam rysuje się na twarzy. Wspaniała grafika i animacja rządzi...

GT CONCEPT to gra zręcznościowa, odchodząca nieco od stylu prezentowanego przez poprzednie części. Szybko można zdobyć wszystkie licencje, nie spociwszy się przy tym zbytnio. Jazdy testowe uproszczono, a wszelkie trofea możesz zdobyć w jeden weekend grania! Właściwie całą grę można ukończyć podczas weekendowego posiedzenia...

Model jazdy jest dużo prostszy niż w GT3. Nie trzeba się godzinami męczyć, próbując dogonić rywali, których ledwo widać na horyzoncie, no i zakręty można brać ze zdecydowanie większą prędkością. Wystarczy wyprzedzić grupę sunących po torze wozów, co jest tutaj dość łatwe i uzyskać tym samym pewne prowadzenie w wyścigu.

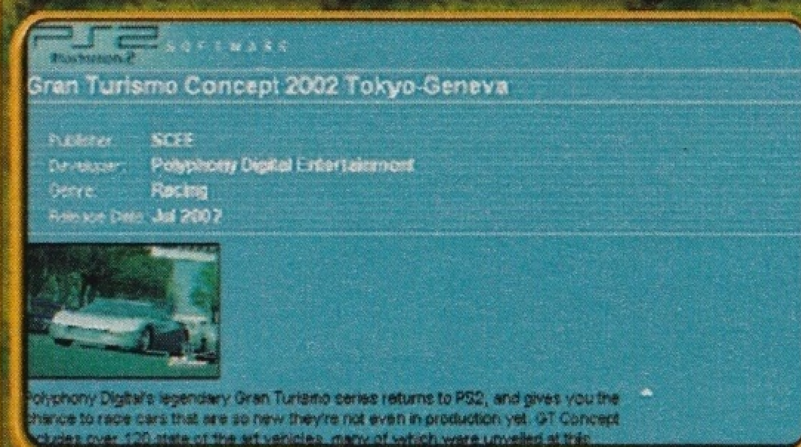
W grze zabrakło tak lubianego trybu Gran Turismo i zastąpiono go zwykłym Single Race. Ścigasz się w serii wyścigów, zdobywasz nowe wozy, a co kilka wygranych zawodów dostajesz różnorakie bonusy. Nic szczególnego. Jedynie tryb dla dwóch graczy jest w stanie uratować grę od odłożenia jej na półkę.

GT CONCEPT jest godna polecenia wszystkim. Czy nie lepiej jednak zaopatrzyć się w GRAN TURISMO 3: A-SPEC, który jest zdecydowanie bardziej rozbudowany? Masz wszystkie części GT? Bez dwóch zdań powinieneś dodać CONCEPT do swojej kolekcji... w innym wypadku... też polecam.


Kiedy oglądam takie samochody, popadam w kompleks mniejszości z moim VW... Zabierzcie ode mnie tę grę!!!!!



http://www.scee.com


Oficjalna strona Sony, na której można znaleźć garść informacji na temat GT CONCEPT jak i wszystich innych gier Sony...

GT Concept 2002 Tokyo-Geneva — **5**

Wyścigi / Polyphony / Sony

Cena: 149 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock 2

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Wspaniała grafika, wysoka grywalność... po protu kolejne GRAN TURISMO...

− Za mało zmian względem poprzedniej części...

GT CONCEPT to bardzo dobry produkt, który spodoba się wszystkim fanom serii. Pozostali powinni zacząć od GT3!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

WARCRAFT III – REIGN OF CHAOS jest jedną z najbardziej strategicznie zaawansowanych gier firmy Blizzard. Jeśli uważasz, że twoje umiejętności są niewystarczające, to poniższy poradnik przeznaczono właśnie dla ciebie...

GOSPODARKA

Poniższe mini kompendium wiedzy będzie zawierało informacje dotyczące gospodarki, architektury miast oraz charakterystyki jednostek według ich zastosowań. Skupi się raczej na strategiach ogólnie przydatnych, których poprawne stosowanie umożliwi ci osiągnięcie zwycięstwa nad armiami stojącymi na Twej drodze.

W sferze ekonomii jest jedna gigantyczna różnica między WARCRAFT III a poprzednimi częściami serii – koszt utrzymania armii. Na początku rozgrywki najbardziej optymalnym rozwiązaniem wydaje się utrzymanie kosztów na poziomie nieprzekraczającym 40 jednostek żywności (ramka w prawym górnym rogu ekranu, za drewnem). Im dłużej trwa scenariusz, tym częściej zdarza się przekroczyć ten próg. Między 40 a 70 jednostkami żywności będziesz musiał płacić 30% podatek od każdego wydobytego worka złota i zebranego wozu drewna. Powyżej tej ilości podatek wzrośnie do 60% – postaraj się więc nigdy nie przekroczyć tej granicy, chyba, że dysponujesz już dużymi zapasami tych zasobów i/bądź szykujesz się do decydującego uderzenia.



Money, money, money – ponoć pieniądze szczęścia nie dają, jednak w W3 jest zdecydowanie inaczej... Oto najładniejsza z kopalni złota. Bo moja ;)


Podobnie jak w poprzednich częściach serii WARCRAFT, tak i tu najistotniejszym surowcem jest złoto. Kopalnie każdej z ras obecnych w grze prezentują się inaczej...



...inna jest też procedura wydobywania kruszcu. U ludzi wszystko przebiega normalnie, ale już np. Nieumarli muszą się natrudzić żeby zebrać cenny surowiec

ZŁOTO

Złoto jest najważniejszym zasobem w WARCRAFT III. Wszystko, co można zbudować, wyprodukować czy unowocześnić, wymaga oczywiście rozsupłania sakiewki oraz wydobycia z niej kilkuset monet. Wydobycie złota ma tę wadę, iż odbywa się na ograniczoną skalę, a nawet dobrze zarządzana armia zawsze będzie cierpiała na brak gotówki z powodu nieprzerwanych inwestycji. Ciągły rozwój miast i jednostek jest warunkiem ostatecznego sukcesu.

Istnieją trzy sposoby wydobycia złota (złota zasada nr 1: staraj się osiągnąć maksymalny poziom wydobycia w ciągu pierwszych 120 sekund scenariusza):

Ludzie i Orkowie – mają taką samą metodę wydobycia. Liczba chłopów/peonów potrzebnych do maksymalnego poziomu wydobycia wynosi pięć sztuk/kopalni, ale tylko wtedy, gdy odpowiednik Ratusza jest położony bardzo blisko kopalni. Im dalej Ratusz znajduje się od kopalni, tym więcej robotników będziesz potrzebował. Jeśli na zewnątrz kopalni czeka więcej niż jeden chłop/peon, oznacza to nadmiar (marnowanie) siły roboczej. Zaletą ludzkiego/orkowego sposobu wydobycia złota jest łatwy dostęp do robotników, którzy jednocześnie mają więcej punktów życia niż ich odpowiednicy u pozostałych ras. Wadą jest to, że robotnicy są narażeni na bezpośrednie ataki nieprzyjaciela (szczególnie skuteczną metodą zabijania jest podłożenie goblińskich min na drodze z kopalni do Ratusza), a czasami zachodzi potrzeba zatrudnienia więcej niż pięciu robotników, aby osiągnąć maksymalny poziom wydobycia.

Nocne Elfy (NE) – przy wydobyciu złota wykorzystują ogniki. Limit to pięć sztuk na kopalnię. Ogniki są jednostkami o najmniejszej liczbie punktów życia wśród robotników. Zaletą i jednocześnie wadą sposobu Elfów jest „oplątanie" kopalni. „Oplątanie" powoduje, iż jednostki wewnątrz są chronione przed atakami nieprzyjaciela. Niestety, czynność ta zabiera kilkadziesiąt cennych sekund.

Nieumarli – limit akolitów na kopalnię wynosi pięć jednostek. W przeciwieństwie do pozostałych ras, Nieumarli nie potrzebują Nekropolii, aby móc wydobywać złoto. Niestety, stworzenie Nawiedzonej Kopalni zajmuje prawie dwie minuty. Wydobywający złoto akolici stanowią łatwy cel podczas ataku na kopalnię, gdyż nie są w żaden sposób chronieni. Ponieważ ta frakcja zaczyna każdy scenariusz (nie licząc kampanii) tylko z trzema akolitami, powinieneś jak najszybciej zakupić dwóch następnych.

DREWNO

Drewno pełni drugoplanową rolę przy rozwoju armii i miast. Jak łatwo zauważyć, jest znacznie łatwiej dostępnym surowcem niż złoto. Im dłużej trwa gra, tym więcej drewna będziesz potrzebował do produkcji zaawansowanych jednostek czy tworzenia unowocześnień, dlatego warto utrzymywać stały zapas drewna. Każda frakcja, z wyjątkiem Nocnych Elfów, niszczy las podczas zbierania drewna. Może to spowodować wyczerpanie zapasów na danym terenie i potrzebę wybudowania nowego tartaku, wojennego młyna czy cmentarza w pobliżu kolejnego lasu. Istnieją, tak jak w przypadku wydobycia złota, trzy metody zbierania drewna:

Ludzie/Orkowie – sposób dla obu tych ras jest taki sam. Na początku rozgrywki dobrym pomysłem jest wybudowanie tartaku, wojennego młyna oraz przydzielenie około 4-8 chłopów/peonów (w zależności od planowanego kierunku rozwoju armii) do zbierania drewna. Ludzie mogą udoskonalić swoją metodę zbierania drewna. Jeśli posiadasz nadmiar gotówki, a brakuje ci drewna, warto dokonać tej inwestycji. W przeciwnym razie można to udoskonalenie pominąć.

Nocne Elfy – oczywiście używają ogników do zbierania drewna. Ponieważ ogniki potrafią jednorazowo wydobywać tylko 5 jednostek drewna, więc zwykle będziesz potrzebował około 6-8 pracujących jednostek, aby osiągnąć optymalny poziom zapasów tego surowca. Zaletą metody NE jest to, że nie wymaga budowy odpowiednika tartaku, nie traci się czasu na transport drewna, a ogniki można wykorzystać w roli zwiadowców i nigdy nie niszczą drzewostanu (można chyba na tej podstawie wysnuć wniosek, iż Nocne Elfy to rasa przeznaczona dla miłośników Green Peace'u). Niestety, ogniki do najtwardszych jednostek nie należą, więc wykorzystywanie ich w roli zwiadowców to ryzykowna zagrywka.

Nieumarli – stanowią wyjątek jeśli chodzi o metodę zbierania drewna. W przeciwieństwie do pozostałych ras, używają podstawowej jednostki naziemnej – ghula – do gromadzenia zapasów tego surowca. Ma to wiele zalet. Ghul pracuje szybciej od robotników innych frakcji. Jednorazowo potrafi zabrać do 20 jednostek drewna. Zwykle 2-3 ghule skierowane do gromadzenia drewna powinny w zupełności wystarczyć na potrzeby rozwoju armii. Jeśli przygotowujesz się do ataku, a twoje ghule stoją bezczynnie (bądź są ciężko ranne), wyślij je do lasu po drewno. W ten sposób zmaksymalizujesz ich przydatność. Ghulowi będącemu jednostką bojową jest znacznie łatwiej bronić się przed ewentualnymi atakami ze strony jednostek nieprzyjaciela. W razie ataku na twoją bazę, gdy sytuacja zaczyna wymykać się spod kontroli, możesz wykorzystać zbierające drewno ghule do obrony. Wadą wykorzystywania ghuli jako robotników jest to, iż zużywają dwie jednostki żywności i nie potrafią stawiać nowych budynków oraz reperować uszkodzonych.


Lasy, lasy i bory po horyzont. Nic, tylko ścinać, wycinać i karczować. Przecież czego jak czego, ale drzew nie zabraknie! Z tego samego założenia wychodzili władcy...


...Anglii, gdy kilka wieków temu budowali flotę mającą pobić hiszpańską armadę. Efekty możemy obserwować dziś: łyse, trawiaste pagórki po horyzont :(

ARCHITEKTURA MIAST


Abyś był w stanie odeprzeć niespodziewany atak wroga, miasto musi być dobrze zaplanowane. Dbaj więc o to, co i gdzie stawiasz, byś później nie musiał żałować

Budynki w mieście powinny być rozmieszczone w sposób celowy, a nie przypadkowy. Mają ułatwiać życie twoim jednostkom, a utrudniać oddziałom wroga. Przypadkowe rozrzucanie budowli spowoduje niepotrzebne straty podczas obrony miasta, a czasami przechyli szalę zwycięstwa na korzyść przeciwnika. Poniżej znajdziesz kilka uwag dotyczących podstaw projektowania osiedli (złota zasada nr 2: buduj wszystkie kluczowe budynki na tyłach swojej metropolii. Złota zasada nr 3: zawsze konstruuj wieże obronne w newralgicznych punktach, np. takich jak wejście do miasta, kopalnie złota czy ołtarze).



ORKOWIE

Orkowie – skuteczną metodą obrony miast jest rozrzucanie orczych legowisk na terenie całego osiedla tak, aby były w sąsiedztwie 1-2 innych legowisk. Jeśli zrobisz to poprawnie, możesz bronić swoich budynków, jednocześnie mając gdzie wycofać atakowanych peonów. Spójrz na obrazek legowiska obok kopalni złota. W razie potrzeby peoni mogą schronić się w jej wnętrzu.

Wieże najlepiej stawiać w centralnych punktach. Staraj się znaleźć ciasny zakątek, np. między drzewami oraz budynkami tak, aby jak najmniej stron wieży było odsłoniętych. W ten sposób, jeśli wróg zaatakuje twoje miasto i zechce przypuścić szturm na wieże, musi stanąć w obliczu ognia wież i legowisk, a także przebić się przez budynki blokujące dostęp do wieży.

Jak wspominałem wyżej, warto również budować wieże w pobliżu kopalni. Jeśli przeciwnik spróbuje zaatakować robotników z powietrza poprzez desant (goblińskie sterowce) czy w inny sposób będzie ich niepokoił, są oni chronieni przez wieżę obserwacyjną. Podczas takiego ataku peoni są szybko gotowi do naprawy wieży, jeśli ta zostanie zaatakowana.

Orkowe oddziały charakteryzują się zwykle wielką posturą i wymagają sporej przestrzeni do swobodnego poruszania się. Pamiętaj, aby zostawić dużo miejsca wokół budynków produkujących jednostki oraz wokół Wielkiego Hallu.


Oto przykład poprawnie wybudowanej bazy orków. Być może opracujesz własną wersję

Traktuj orcze legowiska jak bunkry ze STARCRAFTA. Działają dokładnie tak samo pod względem mechaniki rozgrywki

LUDZIE

Ludzie – generalnie dobrym nawykiem w przypadku tej frakcji jest tworzenie ciasnych miast. Przemawia za tym forma ludzkich budynków, które potrafią ściśle do siebie przylegać. Mogłoby się wydawać, iż farmy są jedyną strukturą zaopatrzeniową bez dodatkowych zastosowań. Byłby to wniosek niesłuszny, gdyż stanowią one świetny materiał ochronny. Najczęstszym drugorzędnym zastosowaniem farm jest tworzenie z nich murów/barykad. Ta strategia sprawdza się szczególnie skutecznie w przypadku ochrony miejsc kluczowych dla funkcjonowania twojego państwa. Otaczanie nimi wież strażniczych (tak, aby jednostki walczące wręcz musiały przebijać się wcześniej przez płot z farm) czy odcinanie robotników pracujących przy wydobyciu złota lub zbieraniu drewna jest świetnym pomysłem.

Ludzkie wieże są bardzo efektywne, gdy grupujesz je w niewielkiej odległości od siebie. Jak widać na załączonym obrazku, przeciwnik nie będzie w stanie zaatakować żadnej z nich bez narażania się na ogień z 1-2 innych wież. Przy okazji, przebicie się przez farmy przypłaci śmiercią kilku oddziałów.

Istnieje jeden wyjątek od powyższych reguł budowy. Jedynym miejscem w twojej bazie, w którym swoboda ruchu powinna być większa niż w pozostałych jego częściach, jest Ratusz. Zdarza się, że w trakcie misji twoje oddziały zostaną zmuszone do teleportacji do domu. Jeśli Ratusz będzie zbyt ciasno zabudowany, teleportacja może okazać się niemożliwa, a jednostki zostaną uwięzione wewnątrz miasta.


Prawdziwa linia Maginota, kilku obrońców długo utrzyma ten fort, a straty wroga będą z pewnością olbrzymie


Poprawnie zabezpieczona kopalnia. Zostało też miejsce wokół Zamku na ewentualną teleportację...



Jednostki Nieumarłych znacznie swobodniej poruszają się po bazie niż jednostki innych ras. Wykorzystaj ten fakt i buduj budynki blisko siebie, by utrudnić wrogowi życie

NIEUMARLI

Nieumarli – większość jednostek, którymi dysponuje ta frakcja, potrafi bardzo łatwo poruszać się w ciasnych zakamarkach miast. Pamiętając o tym, projektuj swoje miasta w adekwatny do możliwości twoich jednostek sposób. Akolici przy tworzeniu budowli jako jedyni z robotników są potrzebni tylko do zainicjowania transferu mocy. Dlatego prawie nigdy nie utrzymuj więcej niż sześciu akolitów na bazę (pięciu do kopalni + jeden do przywoływania i naprawy budynków).

Szczególnie narażoną na ataki nieprzyjaciela budowlą będzie każda kopalnia złota umieszczona poza bazą główną. Staraj się otaczać ją 3-4 zikkuratami (patrz screen), które będą utrudniały wrogim oddziałom dostęp do wątłych akolitów. Nie obawiaj się, iż mogą blokować drogę twoim jednostkom, gdyż wojska Nieumarłych potrafią bardzo łatwo się wokół nich przemieszczać. W razie potrzeby możesz ulepszyć zikkuraty do idealnie zlokalizowanych wież duchów.

Ponieważ zbierające drewno ghule są również jednostkami wojskowymi, staraj się je trzymać w pobliżu przedniej części osiedla. Szczególnie dobrym pomysłem jest umieszczenie cmentarza tak, aby bronił dostępu do dwóch wież duchów (które go chronią), w pobliżu lasu (w celu szybszego zbierania drewna) i na przedmieściu (ghule są wtedy łatwo dostępne w razie potrzeby). Dodatkowo ghule mogą zostać użyte do obrony atakowanych wież duchów. Ciasna zabudowa, połączona z fantastycznymi możliwościami obronnymi wież duchów oraz Sal Umarłych/Czarnej Cytadeli, czyni nekropolię miejscem trudnym do zdobycia i łatwym do obrony.



Niezmiernie cieszy fakt, że klimat i kolorystyka zostały tak pieczołowicie dopasowane dla każdej z ras

NOCNE ELFY

Nocne Elfy – bardzo ważnymi budynkami dla tej frakcji są księżycowe studnie. Służą one jako środki lecznicze podczas obrony osiedla. Są także przystankiem dla jednostek odpoczywających po walce. Kluczowym postępowaniem w strategii Nocnych Elfów jest ulokowanie studni w łatwo dostępnym miejscu z włączoną opcją autoleczenia. Jeśli umieścisz studnie zbyt głęboko wewnątrz bazy, będziesz ich raczej rzadko używał bądź tracił niepotrzebnie czas, by dostać się do nich rannymi oddziałami. Księżycowe studnie służą także jako mur ochronny dla starożytnych obrońców.

Starożytni obrońcy (SO) są „wieżą" Nocnych Elfów. Mogą atakować zarówno jednostki naziemne, jak i latające. Niestety, nie potrafią atakować jednostek stojących bezpośrednio obok nich. Dzięki umiejętności poruszania się można ich zakorzeniać w miejscach otoczonych budowlami oraz drzewami. Zasada pozostaje taka sama jak w innych frakcjach. Staraj się tak otaczać SO, aby trzeba się było do niego przebijać. Jednocześnie powinien on bronić kluczowych dla rozwoju armii budynków. Zwykle pierwszy SO ma za zadanie bronić ogników zbierających drewno.

Zasadniczą zaletą dużej części budynków NE jest możliwość wykorzeniania. Pozwala to poczynić znaczne oszczędności w przypadku wyczerpania się zapasów złota w kopalni (poprzez przemieszczenie Drzewa Życia do nowej lokalizacji), a także umożliwia manipulację układem budynków. Jeśli początkowo źle ustawisz jakąś strukturę, to później możesz ją przemieścić w bardziej odpowiednie miejsce.

Elfie jednostki należą raczej do sporych, więc nie zapomnij zostawić odpowiednio dużej przestrzeni wokół budowli produkujących jednostki oraz Drzewa Życia.

Chatka przy chatce. Chatka przy chatce. Aż strach pomyśleć co by się stało, gdyby w takiej wiosce wybuchł pożar... Całe szczęście tym raczej się przejmować nie musisz



Jednostki i budynki Nocnych Elfów to jedne z najbardziej kolorowych elementów WARCRAFTA 3. Aż miło popatrzyć na ten splendor grafi(u)czny!



JEDNOSTKI BOJOWE

Każda rasa posiada dziewięć rodzajów jednostek bojowych, wykluczając bohaterów i jednostki magicznie przyzywane na ograniczony czas (żywiołak wody, eteryczny wilk, infernus, drzewiec). To tylko pozornie niewielka ilość do budowy armii. Oddziały każdej rasy charakteryzują się pewnymi podobieństwami cech oraz odgrywanych ról. Na przykład każda frakcja posiada podstawową jednostkę do walki w zwarciu (PJWZ), podstawową jednostkę strzelającą (PJS), zaawansowaną jednostkę do walki w zwarciu (ZJWZ) czy dużą jednostkę latającą (DJL). Kluczem do poznania (nie Poznania :), które jednostki produkować, jest zrozumienie, kiedy poszczególna jednostka jest najbardziej użyteczna.



Totalna kaszana – rzadko można wziąć udział w bitwie, w której uczestniczą wszystkie frakcje na raz. Wygląda to fajnie, ale ciężko się połapać kto z kim, o co i po co...

Poziom zaawansowania jednostki wynika z ulepszeń związanych np. ze zbroją, orężem bądź punktami życia.

PJWZ: piechur, siepacz, łowczyni, ghul

PJS: strzelec, troll – łowca głów, łuczniczka, bies podziemi

ZJWZ: rycerz, tauren, druid szponów (w formie niedźwiedzia), plugastwo

DJL: gryfi jeździec, wiwerna, jeździec hipogryfów, lodowy żmij (mój ulubiony – żadna inna jednostka nie jest tak masakrująca przy oblężeniach miast jak lodowe żmije)

Jednostki oblężnicze (JO): kanonierzy, katapulta, balista, wóz mięsa

W dalszej części poradnika dowiesz się, kiedy używać poszczególnych jednostek, jak również kiedy unikać ich stosowania. Niewątpliwie spotkasz się z różnorodnymi sytuacjami, które wymagają częściowego przewartościowania poniższych wskazówek, lecz pozostaną one solidną bazą wiedzy, na podstawie której będziesz się mógł rozwijać (a twoja armia razem z tobą).

Rodzaje zbroi:

Lekka – większość jednostek strzelających.

Średnia – większość niezaawansowanych jednostek do walki wręcz.

Ciężka – większość jednostek latających, zaawansowane jednostki do walki wręcz.

Bohaterowie – patrz tabelka.

Budynki – świetna ochrona przeciwko wszystkim typom broni z wyjątkiem maszyn oblężniczych.

Rodzaje obrażeń zadawanych przez jednostki w zależności od typu broni:

Normalne (większość jednostek do walki w zwarciu) – skuteczne przeciwko lekkiej zbroi.

Przebijające (większość jednostek strzelających) – skuteczne przeciwko ciężko opancerzonym jednostkom.

Oblężnicze (artyleria) – skuteczne przeciwko budynkom.

Każda jednostka w grze posiada rodzaj zbroi oraz typ broni. Każdy typ broni jest lepszy lub gorszy w zależności od zbroi atakowanego celu, np. Siepacz zadaje normalne obrażenia, które dają 50% bonus przeciwko lekko opancerzonym jednostkom, takim jak łuczniczki, strzelcy, trolle – łowcy głów. Łuczniczka zadaje przebijające obrażenia, które powodują dodatkowe rany ciężko opancerzonym jednostkom, takim jak gryfi jeźdźcy czy taureni.

Powyższy system został przyjęty, aby zachęcić graczy do stosowania kontrjednostek bądź mieszania różnego typu oddziałów w starciu. Jeśli przeciwnik produkuje jednostki strzelające, wtedy oczywistymi kontrjednostkami będą PJWZ, gdyż odnoszą one mniejsze obrażenia i jednocześnie zadają większe. Ponieważ oddziały strzelające zadają dużo obrażeń, zbudowanie mieszanej armii jednostek do walki wręcz oraz jednostek strzelających stanowiłoby dodatkową korzyść. W trakcie bitwy twoje jednostki strzelające zadadzą więcej obrażeń oponującym jednostkom do walki wręcz przeciwnika, jeśli będą chronione od bezpośredniego zwarcia.



Krajobraz po bitwie – szkielety dwógłowych ogrów wyglądają bardzo efektownie. Szkoda tylko, że jest ich tak mało ;)



Magiczne umiejętności bohaterów potrafią przeważyć szalę zwycięstwa natwoją stronę. Powyżej niezła magiczna młócka

Rodzaj zadawanych obrażeń	Typy zbroi Lekka	Średnia	Ciężka	Budynek	Bohater
Normalne	150%	100%	100%	50%	100%
Przebijające	75%	100%	150%	35%	50%
Oblężnicze	50%	100%	100%	150%	50%
Czary	100%	100%	100%	100%	75%



Przegląd ludzkich oddziałów – widok z zamkowego balkonu marszałka Clickowskiego. Czołg do złudzenia przypomina te znane z figurkowego Warhammera



LUDZIE

Piechur – przyzwoita PJWZ. Nieźle spisuje się przy atakowaniu owieżowanych miast i w walce z PJS. Nie produkuj ich jednak przeciwko ZJWZ.

Strzelec – twarda PJS. Rewelacyjna kontrjednostka przeciwko innym PSJ oraz ZJWZ. Nie produkuj jej jednak przeciwko PJWZ. Świetnie współpracuje w połączeniu z dużą ilością piechurów.

Rycerz – najszybsza ZJWZ w grze. Używaj rycerzy do niszczenia PJWZ i wycinania PJS w małych ilościach, a także do równorzędnej walki z innymi ZJWZ. Kiedy masz już możliwość ich produkcji, staraj się produkować rycerzy zamiast piechurów.

Kapłan – tania, bardzo wydajna jednostka wsparcia (i tylko wsparcia – nie wykorzystuj w celach ofensywnych). Kapłani wyśmienici są przy dużych bitwach naziemnych. Używaj czaru Rozpraszanie Magii do niszczenia przyzywanych jednostek oraz zdejmowania negatywnych zaklęć z jednostek sojuszniczych lub pozytywnych zaklęć z oddziałów wroga. Zwykle staraj się mieć od 2 do 4 kapłanów z uaktywnionym automatycznym rzucaniem czarów.

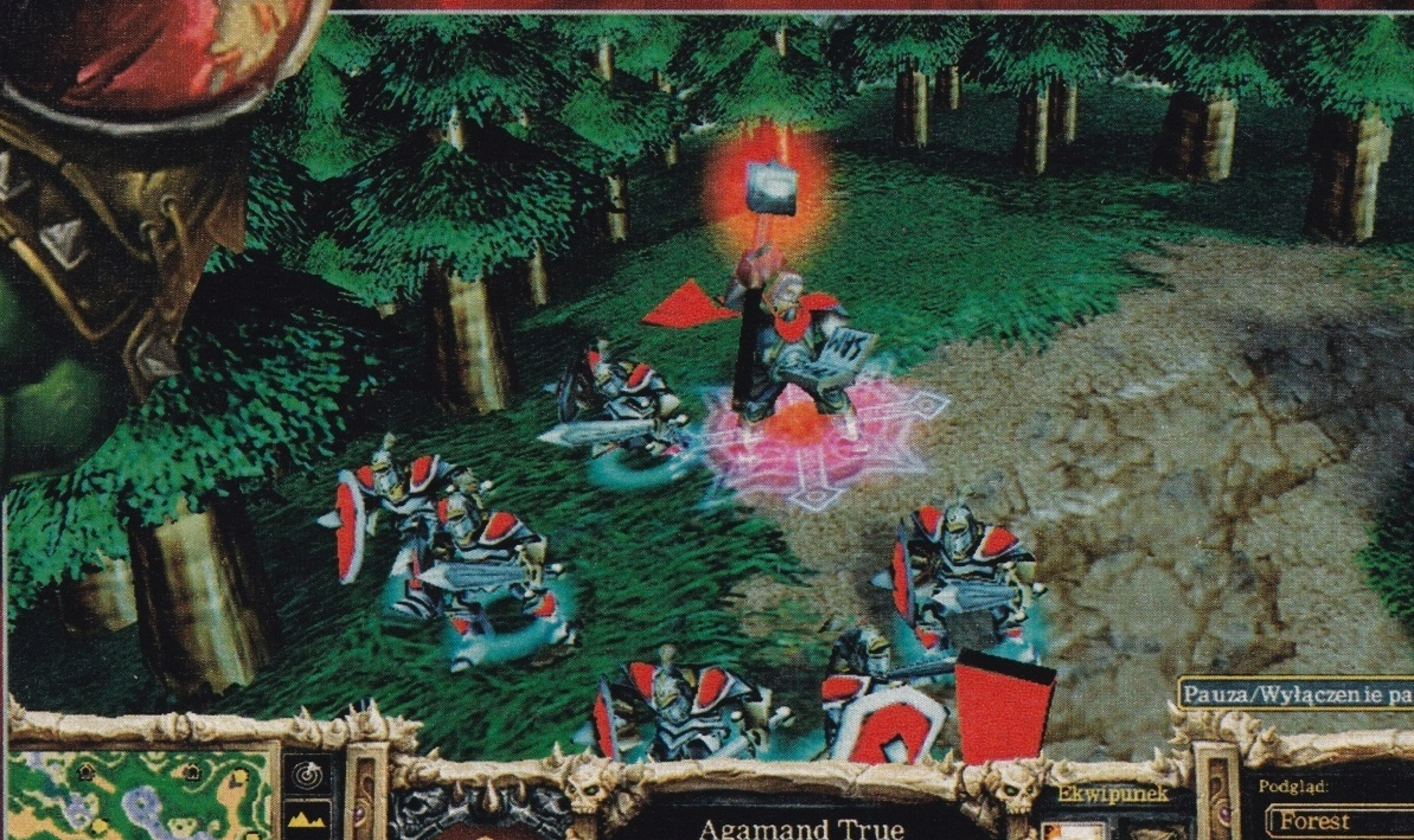
Czarodziejka – klasa sama w sobie. Kluczowym czarem jest Spowalnianie, które świetnie zapobiega atakom z serii „Uderz i uciekaj (hit & run)" na twoją armię bądź miasto, a także pozwala wygrywać wyrównane bitwy w zwarciu. Polimorfii używaj do kontrowania DJL i ZJWZ. Niewidzialność ma dziesiątki zastosowań.

Żyrokopter – bardzo dobra jednostka zwiadowcza. Warto zbudować choć jeden, jeśli posiadasz już warsztat. Ma daleki zasięg widzenia i potrafi wykrywać niewidzialne jednostki. Niezły w zwalczaniu innych jednostek latających (w grupach od 4-8). Słaby w ataku na jednostki naziemne.

Kanonierzy – najbardziej mobilna broń oblężnicza w grze. Skuteczni w niszczeniu budynków oraz jako jednostki wsparcia do dobijania rannych jednostek. Nie produkować przeciwko JWZ.

Czołg parowy – buduj, jeśli wyprzedzasz przeciwnika w wyścigu zbrojeń lub wróg zajmuje wiele kopalni. Czołgi posiadają wzmocnioną zbroję, co czyni je szczególnie odpornymi na wszystkie typy ataków oprócz oblężniczych. Niestety, mogą atakować tylko budynki. Najskuteczniejsze w grupach po cztery.

Gryfi jeździec – ludzka DJL. Bardzo skuteczny (szczególnie wersja wzbogacona o Młoty Burzy), jeśli przeciwnik nie buduje jednostek strzelających lub dysponujących metodą uziemienia jeźdźców. Budować w grupach 6-8 na oddział.



Jeden z niewielu minusów WARCRAFTA III – paladyni z MŁOTAMI. Z tego co pamiętamy, paladyni raczej występowali z mieczami, ewentualnie kopiami...

ORKOWIE

Siepacze – najpotężniejsza z PJWZ. Powinni być kręgosłupem twej armii. Świetni do kontrowania PJS we wczesnej fazie gry. Jeśli przeciwnik buduje dużo ZJWZ, wtedy zaprzestań masowej produkcji siepaczy.

Troll - łowca głów – zadaje duże obrażenia jak na PJS, lecz ma mało punktów życia jak na orkową jednostkę. Dobry przeciwko DJL.

Katapulta – broń oblężnicza zadająca najwięcej obrażeń w grze. Dobra w obronie własnych miast przed innymi jednostkami oblężniczymi oraz do ataku budynków wroga. Chroń jej dobrze, gdyż jest bardzo powolna i łatwo ją zniszczyć.

Tauren – potężna jednostka do walki przeciwko innym JWZ. Jeśli przeciwnik ma dużo PJS, lepiej jej nie produkować.

Szaman – krąży plotka, że jest najlepszym z magów dostępnych w grze. Kluczowa postać orkowej armii. Jeśli już masz szamanów, to jak najszybciej przeprowadź szkolenie mistrzowskie. Czar Żądza Krwi czyni twoje jednostki superszybkimi, podnosząc ich skuteczność o jakieś 50%. Oczyszczenie jest kluczowe do zwalczania wrogich bohaterów i ZJWZ. Z kolei Tarcza Błyskawic wyśmienicie sprawdza się przeciwko PJWZ i PJS. Świetni w dużych grupach (6-8).

Znachor trolli – twoje oczy, uszy oraz bitewny medyk. Dzięki znakom strażniczym będziesz w stanie kontrolować, co dzieje się na mapie (szczególnie w newralgicznych punktach, tj. kopalniach, ważnych przejściach, fontannach zdrowia czy many). Osobiście nie korzystałem z Pułapki Statycznej, gdyż zawsze potrzebowałem many na pozostałe dwa czary znachora.

Jeździec – bardzo dobry do akcji „Uderz i uciekaj" oraz usidlania kluczowych/uciekających postaci w armii wroga. W walce w zwarciu giną zbyt szybko. Lepiej wykorzystywać do tego siepaczy i taurenów. Efektywni w grupach od 4 do 8.

Bestia Kodo – zawsze dobrze jest mieć jedną ze względu na wytwarzaną przez nią aurę. Pomaga w wycieczkach po doświadczenie i zasoby (ang. „creep" nie ma niestety polskiego odpowiednika, więc muszę spolszczyć – będzie krip), gdyż może pożreć jedną z jednostek broniących atakowanego miejsca. Bardzo dobra do wspierania dużych naziemnych armii.

Wiwerna – świetna do rajdów „Zaatakuj i uciekaj" na robotników wroga. Dobre do wspierania siepaczy. Szczególnie wydajne z Żądzą Krwi oraz przeciwko Nieumarłym.



W porównaniu z normalnej wielkości jednostkami ludzkimi, Orki wydają się olbrzymie



Ciąg dalszy zdjęć rodzinnych – elitarne jednostki Orków – dzieło nieznanego artysty. Jak widać, różnorodność całkiem spora, aż przyjemnie popatrzyć


Wielu uważa Nocne Elfy za najmocniejszą rasę w WARCRAFT III. Ciężko jednak to stwierdzić, gdyż ludzie z Blizzard starali się, by wszyscy mieli równe szanse


Szturm na kopalnię Nieumarłych. Podobnie jak w większości RTS-ów, tak i w WARCRAFCIE III zdemolowanie wrogowi zaplecza gospodarczego wygrywa ci grę

NOCNE ELFY

Łuczniczka – tania, zadająca dużo obrażeń PJS. Bardzo dobra przeciwko DJL oraz ZJWZ, w tym drugim przypadku dobrze, żeby miała niewielkie wsparcie ze strony łowczyń. Nieskuteczna przeciwko PJWZ. Najlepiej umieszczać ją z tyłu armii za łowczyniami. Wtedy jest najskuteczniejsza.

Łowczyni – PJWZ elfów. Świetnie nadaje się do kontrowania PJS. Nieskuteczna przeciwko ZJWZ. Bardzo przydatną umiejętnością łowczyń jest Strażnik. Powoduje on umieszczenie na drzewie sowy, która będzie służyła za stacjonarną kamerę. Ułatwi to znacznie kontrolowanie posunięć wrogiej armii.

Balista – skuteczna do kontrowania PJS. Nie staraj się atakować owieżowanych miast przeciwnika bez balisty.

Driada – wyśmienita jednostka do zapobiegania atakom „Uderz i uciekaj" oraz do uskuteczniania takich ataków na jednostkach wroga. Szczególnie przydatne przeciwko ZJWZ (ze względu na spowalniającą truciznę) oraz ofensywnym jednostkom czarującym wroga (odporność na magię). Jeśli posiadasz dwóch prastarych Drzewców Wiedzy, możesz produkować je zamiast łuczniczek (jeden drzewiec nie wystarczy, gdyż driady produkują się strasznie wolno, w przeciwieństwie do łuczniczek). Unikaj starć driadami z PJWZ i PJS.

Druid szponów – bardzo dobra ZJWZ. Najskuteczniejsi jako wsparcie dla głównej armii (czar Ryk). W formie niedźwiedzia rewelacyjni do rozpędzania PJWZ i równorzędnej walki z innymi ZJWZ.

Druid pazurów – zdecydowanie jednostka wsparcia, nienadająca się do walki w pierwszej linii. Korzystaj z czaru Zaklęty Ogień, aby osłabić wrogie oddziały oraz badać teren wroga. Czar Cyklon szczególnie przydatny przeciwko broni oblężniczej oraz ZJWZ. W formie kruka nadaje się do kontrowania innych jednostek latających.

Hipogryf – może atakować tylko inne jednostki latające, co czyni go bardzo nieelastycznym. Dobry tylko do atakowania wolnych DJL.

Jeździec hipogryfów – powstaje z połączenia łuczniczki z hipogryfem. Warto je produkować tylko przeciwko jednostkom, które same nie są w stanie atakować jeźdźców hipogryfów. Może być wykorzystywana do ataków „Uderz i uciekaj" na robotników przeciwnika.

Chimera – potwornie kosztowna latająca jednostka oblężnicza. Nie potrafi atakować innych jednostek powietrznych. Jeśli posiadasz już przewagę, wtedy potrafi skutecznie dobić wroga pod warunkiem, że przeciwnik nie produkuje PJS lub jednostek uziemiających chimerę. Ja prawie nigdy nie produkuję chimer.





Cień – tanie, superwydajne, a do tego niewidzialne jednostki zwiadowcze. Używaj ich w każdej grze, gdyż pozwalają całkowicie kontrolować posunięcia przeciwników.

Plugastwo – najbardziej efektywna kosztowo ZJWZ. W grze. Rewelacyjna do miażdżenia PJWZ i równorzędna w walce z innymi ZJWZ. W późniejszej fazie gry niezastąpiona.

Nekromanta – każdy czar tego gościa jest użyteczny. Jest tanią, wydajną i prawie zawsze przydatną jednostką wsparcia. Ożywienie Zmarłych tworzy szkielety, które są świetnym murem chroniącym twoje PJS oraz samych nekromantów. Przeklęty Szał najlepiej sprawdza się na jednostkach zadających dużo obrażeń, nie powstrzymuj się jednak przed rzucaniem go na ghuli, gdyż mogą one odzyskać punkty życia zabrane im przez ten czar, korzystając z Kanibalizacji (kombo). Okaleczenie nieźle sprawdza się jako kontra przeciwko ZJWZ, DJL oraz bohaterom.

Banshee – czarodziejka wspierająca, skuteczna w małych ilościach. Zwykle 1-2 sztuki wystarczają do rzucenia klątwy na cały wrogi regiment. Skorupa Antymagii sprawdza się szczególnie dobrze na kluczowych dla twojej armii jednostkach, tj. bohaterach, lodowych żmijach. Opętanie rewelacyjnie sprawdza się przeciwko ZJWZ, a umiejętnie wykorzystywane potrafi przeważyć szalę zwycięstwa na twoją korzyść. Staraj się utrzymywać ciągły zapas 1-2 banshee.

Lodowy żmij – najpotężniejsza jednostka w grze, którą można produkować. Jako że ścieżka ich budowy jest bardzo długa, a same żmije są bardzo kosztowne oraz pochłaniają dużo zapasów jedzenia, buduj je raczej na dużych mapach, kiedy masz spory nadmiar gotówki. Staraj się je chronić Skorupą Antymagii, by wydłużyć czas ich życia. Zanim zaatakujesz, wyprodukuj 4-6 jednostek. Pozwoli to na zmaksymalizowanie zaskoczenia przeciwnika.



NIEUMARLI

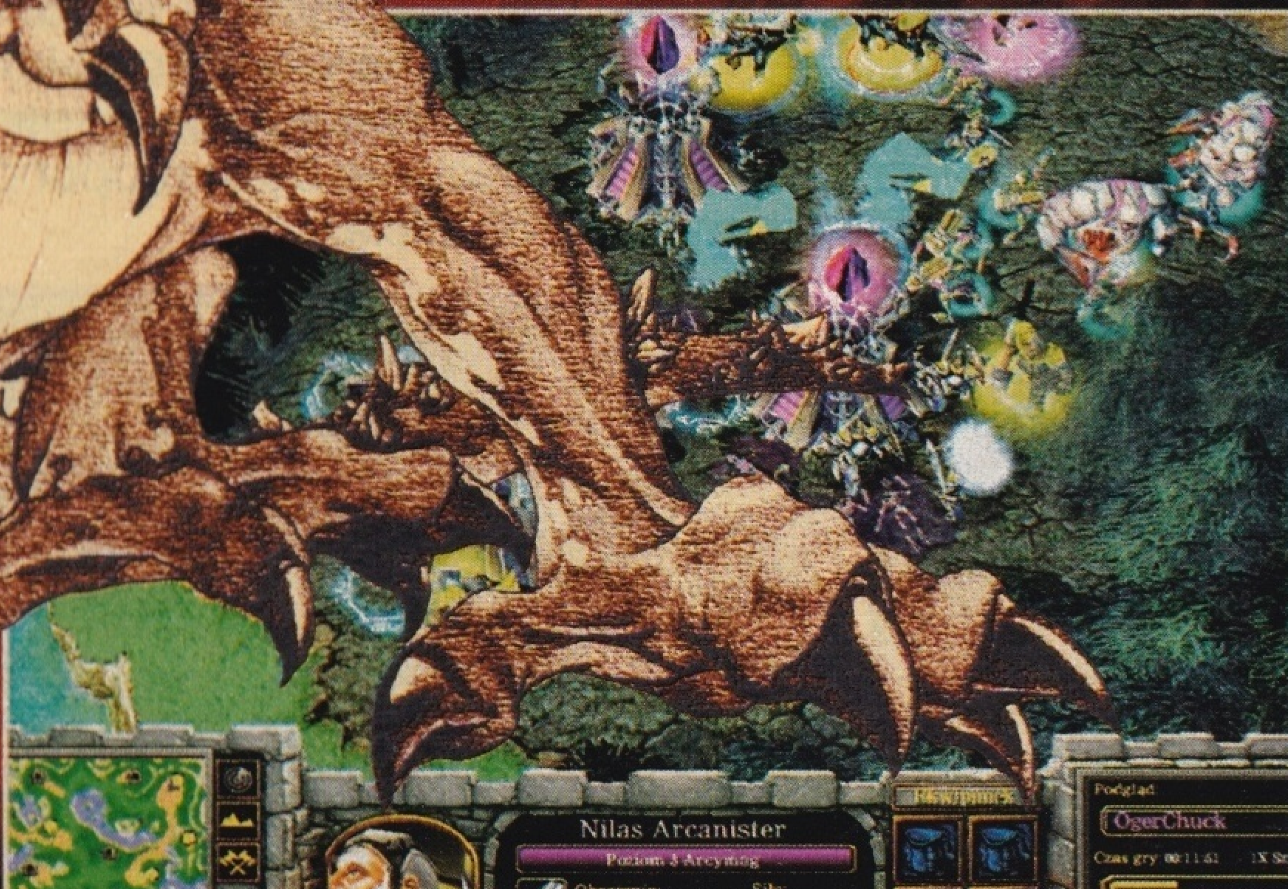
Ghul – PJWZ nieumarłych. Będą kręgosłupem twojej armii. Pamiętaj o wynalezieniu Kanibalizmu, a następnie używaj ich do kripowania z przerwami na regenerację punktów życia. Dobrzy do kontrowania PJS, lecz fatalni przeciwko ZJWZ. Ghule są szczególnie efektywne w dużych ilościach.

Bies podziemi – po wynalezieniu sieci kluczowa początkowa jednostka do zwalczania dużych lataczy. Oprócz tego traktuj ją jako PJS. Ponieważ ma całkiem dużo punktów życia, może być stosowana jako kontra przeciwko ZJWZ i bohaterom. Unikać walki z PJWZ.

Gargulec – przerażająco wydajna jednostka przeciwpowietrzna. Warto ją produkować, jeśli przeciwnik chce prowadzić głównie bitwy lotnicze. W przeciwnym wypadku, odpuść sobie. Skuteczne w grupach 4-6.

Wóz mięsa – ze względu na ulepszenie (Chmura Zarazy) można go ocenić jako jedną z najlepszych broni oblężniczych. Podstawa przy atakowaniu miast oraz w dużych bitwach naziemnych.





Nic tak nie niepokoi, jak nagły szturm na bazę. Nigdy nie wiesz, czy tym razem wrogowi nie uda się przebić

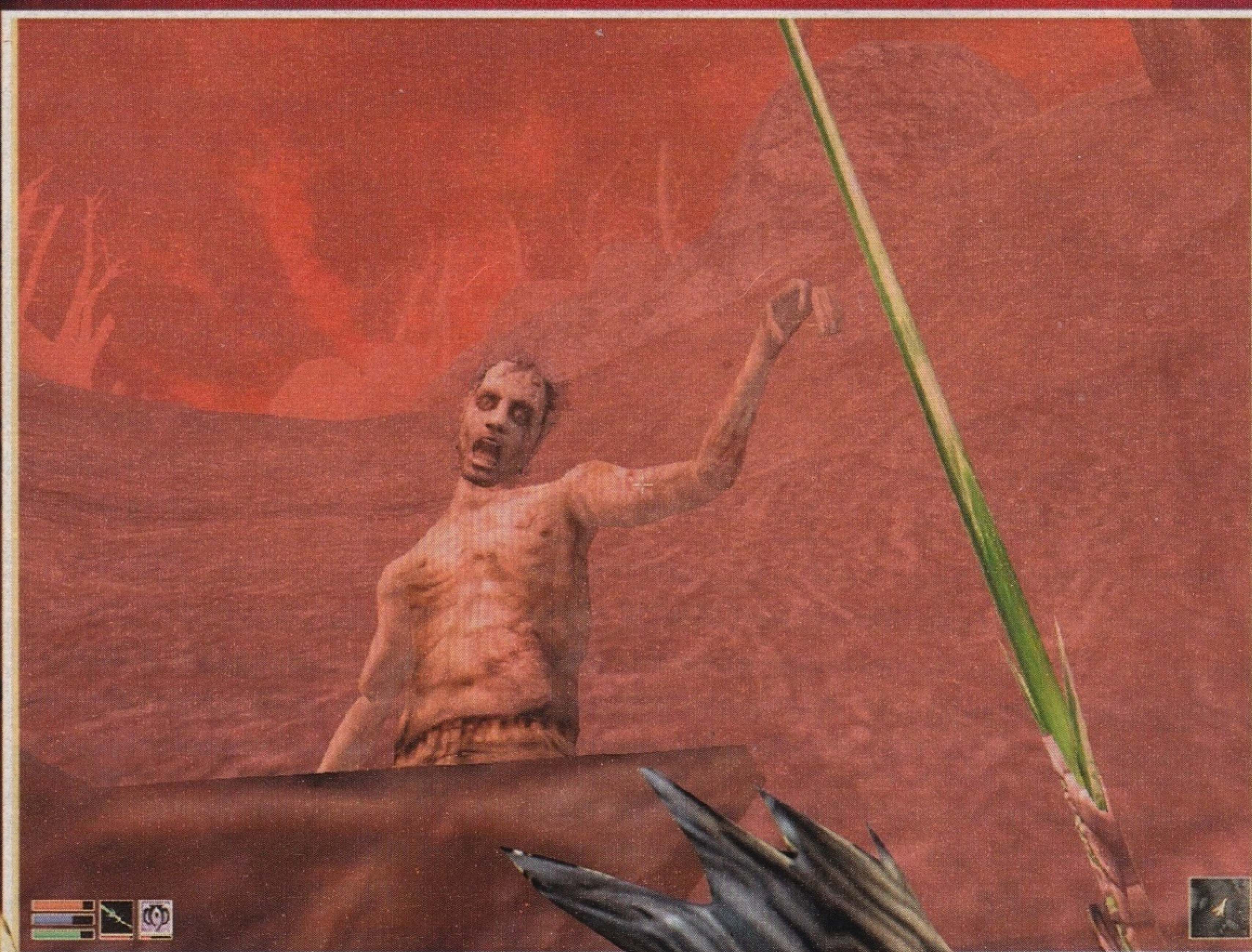


Najpierw buduj wieże strzelnicze, a następnie Ratusz. W przeciwnym razie może się to na tobie zemścić

Tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

MORROWIND jest grą niezwykle rozbudowaną, nawet jak na standardy RPG. Niniejszy poradnik zawiera, niestety, tylko maleńką część interesujących tematów...

The Elder Scrolls III MORROWIND





PORADY OGÓLNE

JAKIE SKILLE WYBRAĆ?

Tworząc nową postać, musisz najpierw zastanowić się, co najbardziej lubisz robić. Jeśli chcesz grać wojownikiem, z całą pewnością powinieneś przydzielić Long Blade, Short Blade oraz Heavy (ewentualnie Medium) Armor jako Major Skill. Przydaje się również skill Marksman – możesz wziąć w kategorii Minor Skill. Jako najważniejsze statystyki powinieneś zaznaczyć Strength (silniejsze ataki i możliwość noszenia większej liczby przedmiotów) oraz Endurance (będziesz dostawał dużo punktów życia co poziom). Jeśli chcesz grać magiem, powinieneś zainteresować się takimi skillami jak Alteration, Mysticism, Destruction oraz cechą Inteligence. W przypadku złodzieja istotną rolę odgrywają skille Sneak i Security oraz cecha Agility. Niezależnie od klasy polecam przydzielenie skilli Atlethics oraz Acrobatics jako Minor Skill (będziesz coraz szybciej biegał i coraz wyżej skakał, a przy okazji poziomy będą przybywać w ekspresowym tempie).

CO POWINIENEŚ ZE SOBĄ NOSIĆ

Każdy dobrze wyposażony poszukiwacz przygód musi być przygotowany na wszelkie okoliczności. Przede wszystkim powinieneś nosić eliksiry leczące (np. Standard Restore Health) oraz uzupełniające punkty magii (np. Standard Restore Magicka). Przydaje się również mikstura lecząca zatrucie (antidotum) oraz mikstura lecząca zarazę (np. Cure Common Disease). Poza tym warto mieć przy sobie wytrychy, sondy (probe), młotki do naprawiania przedmiotów oraz kryształy (soul gems). Nie jest też głupim pomysłem mieć przy sobie co najmniej jedną sztukę zapasowej broni.

ZBRODNIA I KARA

Jeżeli popełnisz w MORROWINDZIE jakieś przestępstwo (kradzież, morderstwo) i ktoś cię zobaczy, natychmiast doniesie o tym straży miejskiej. Za twoją głowę zostanie wyznaczona nagroda i przy najbliższym spotkaniu ze strażnikiem będziesz mieć kłopoty. Masz do wyboru: zapłacić (najlepsze wyjście), pójść do więzienia (marny pomysł, bo spadają statystyki) albo walczyć. Ogólna zasada podczas robienia zadym w MORROWINDZIE jest taka, że a) należy kraść/zabijać tak, żeby nikt nie widział, b) mieć pod ręką pieniądze na opłacenie strażnika, gdy cię dopadnie. Relacje z systemem prawnym powinieneś regulować dość często, bo gdy cena na twoją głowę przekroczy pewien próg (parę tysięcy SZ), wlepią ci karę śmierci i od tej pory strażnicy nie będą proponować ani więzienia ani łapówki, tylko będą rwać się do bicia...



EKWIPUNEK I MAGIA

BROŃ



Kategorie broni w MORROWIND można podzielić na dwa sposoby. Przede wszystkim zachowany jest klasyczny podział na Long Blade (broń długa, w tym dwuręczna), Short Blade (krótkie miecze i sztylety), Axe (topory), Blunt Weapon (broń obuchowa, w tym laski magów), Spear (włócznia) oraz broń strzelecką, za obsługę której odpowiedzialny jest skill Marksman (pod skill ten podlegają również noże do rzucania oraz gwiazdki). Jeżeli podział ten nazwiemy umownie pionowym, to drugi należałoby określić mianem poziomego: mianowicie przykładowy długi miecz może występować w kilku odmianach (z różnego materiału). W zależności od wykonania broń jest warta mniej lub więcej oraz zadaje mocniejsze lub słabsze obrażenia. Cena w MORROWIND jest dość dobrym wykładnikiem jakości przedmiotu. Choć nie w każdej grze tak się dzieje, tutaj im przedmiot droższy, tym lepszy. Najbardziej szmatława jest broń żelazna (iron) i chitynowa (chitin). Nieco lepsza jest broń stalowa (steel), następnie srebrna (silver), a broń szklana (glass) jest najlepsza, choć psuje się znacznie szybciej niż inne. Trochę później natrafisz na broń ebonitową (ebon) oraz na tzw. Daedric Weapons, czyli broń demoniczną. Egzemplarze broni z tej ostatniej grupy osiągają ceny w porywach do 120 000 sztuk złota i są niezwykle cenne zarówno ze względu na wartość bojową (w tym również możliwość umieszczenia na nich potężnych zaklęć), jak i handlową (pod warunkiem, że zainstalowałeś dodatek „beasts of burden", gdyż inaczej nikt w świecie MORROWIND nie będzie miał dość kasy, żeby kupić od ciebie choć jedną sztukę demonicznej broni). W grze występują jeszcze ostrza krasnoludzkie (dwarven) i sporo nietypowych egzemplarzy niemieszczących się w żadnej z powyższych kategorii.

Warto przydzielić Short Blade jako Major Skill lub Minor Skill. Już na samym początku gry za niewielkie pieniądze możesz kupić w gildii wojowników krótki magiczny miecz „Dwemer Jinkblade". Przy trafieniu rzuca on czar Paralysis. Jeżeli przeciwnik się nie obroni (a najczęściej tak właśnie się dzieje), zostaje sparaliżowany na kilka sekund i możesz w tym czasie okładać go, ile wlezie. A potem znowu atakujesz Jinkbladem i tak do skutku. Dzięki temu malemu mieczykowi byłem w stanie pokonać wiele stworów, które w normalnych okolicznościach rozsmarowałyby mnie po ścianie.

Jeżeli twoim celem jest zadawanie jak największej ilości obrażeń, powinieneś zdecydować się na walkę Claymorem albo Dai-Kataną. Sam wygląd takiej broni jest znakomity, a jeszcze bardziej imponujące są możliwości bojowe. Oczywiście perełkami, za które warto zabić, są przede wszystkim demoniczne wersje obu ostrzy. Osobiście używam Dai-Katany – więcej informacji o niej oraz wskazówki, jak zrobić magiczną broń, znajdziesz na czwartej stronie tego poradnika.

Skill Marksman przydaje się w początkowej fazie gry. Gdy jesteś jeszcze słaby, łatwiej jest kogoś ustrzelić z łuku niż wdawać się w ryzykowną i często bezcelową walkę. Łuk to obok miecza Dwemer Jinkblade jedna z tych rzeczy, które pozwalają pokonać, wydawałoby się, beznadziejnych przeciwników.



PRZYZYWANIE KREATUR

Jeżeli zdecydujesz się rozwinąć skill Conjuration, będziesz mógł przywoływać na pomoc przeróżne stwory, ot, na przykład takie, jak te na screenie poniżej. Niestety, w większości przypadków stwory mają małą wartość bojową, zaś aby przywołać te naprawdę dobre, musisz włożyć bardzo dużo wysiłku i punktów w rozwój Conjuration. Na szczęście przywołane monstra mają inne zastosowanie – można mianowicie je zatłuc i pojmać ich dusze za pomocą czaru Soul Trap w specjalne kryształy, które później można wykorzystać do wytwarzania magicznych przedmiotów (szczegółowy opis procesu na stronie 63). Najlepiej zaopatrzyć się w talizman bądź pierścień z wmontowanym czarem ze szkoły Conjuration – masz wtedy zapas stworków pod ręką, a nie musisz inwestować punktów doświadczenia w średnio użyteczne zaklęcia.



MAGIA OFENSYWNA

W systemie czarów MORROWINDA krzywdzeniem bliźnich zajmuje się szkoła Destruction. Podstawowymi czarami ofensywnymi są tu: nieśmiertelny Fireball oraz jego pochodne – czary zadające obrażenia elektryczne i od zimna. W początkowej fazie gry zaklęcia bojowe nawet mają znaczenie, jednak później ich przydatność nieco spada. Okazuje się bowiem, że co prawda możesz stworzyć czar, który zadaje bardzo duże obrażenia, lecz koszt jego rzucenia w punktach magii jest tak absurdalny, iż nie ma to żadnego sensu. Nie wykluczam faktu, że jeśli ktoś naprawdę się uprze, to stworzy postać potrafiącą bardzo skutecznie atakować magią. To jednak będzie wymagało ogromnego nakładu punktów doświadczenia i treningu, a przecież nie ma się po co męczyć – jeśli ten sam czar umieścisz w broni, nawet znając go bardzo słabo, będzie działał automatycznie i to z taką siłą, na jaką starczy ci pieniędzy (i slotów na przedmiocie). Tak więc uważam, że dużo lepszym zastosowaniem magii ofensywnej jest wykorzystywanie jej możliwości w połączeniu z bronią, nie zaś rzucanie zaklęć w ich czystej formie. Zaoszczędzone punkty można zainwestować w inne szkoły magii (patrz niżej).



INNE SZKOŁY MAGII

Destruction jest dość efektowną szkołą magii, jednak szybko przekonasz się, że niektóre zaklęcia z innych szkół są daleko bardziej pożyteczne. Niezależnie od tego, czy jesteś zapalonym magiem, czy też narwanym wojownikiem, jest kilka czarów, które naprawdę ułatwią ci życie w świecie MORROWIND. Oto krótka lista: Water Breathing (oddychanie pod wodą), Levitate (latanie), Jump (pozwala wykonywać spektakularne skoki, np. na dach), Mark & Recall (rodzaj teleportacji, obowiązkowa pozycja), Soul Trap (do łapania dusz), Eye of Night (noktowizja), Paralysis, Cure Common Disease (przeciwko zarazom), Balyna's Antidote (przeciwko truciznom), Veloth's Grace (leczenie).



INTERESUJĄCE MIEJSCA

TWOJA REZYDENCJA

Po zainstalowaniu dodatku „balmora_house", znajdującego się na płycie dołączonej do tego numeru CLICKA, obok wyjścia z Balmory pojawi się bardzo elgancki mały domek do twojej dyspozycji. Nie znajdziesz w nim co prawda ton złota ani stosu przedmiotów magicznych (to zepsułoby ci zabawę), ale niezwykle przytulne pokoje i masę różnych skrzynek i szafek, w których będziesz mógł składować i segregować swoje przedmioty. Dodatek nie ma kompletnie żadnego wpływu na mechanikę gry czy fabułę, daje jednak ogromny komfort psychiczny: gdy wracasz po długiej wyprawie, miło jest mieć własny kąt, w którym możesz odpocząć i przygotować się do następnych przygód. Sympatyczny jest fakt, że prawie każdy przedmiot (kubki, talerzyki, książki itp.) możesz dowolnie przestawiać.





GHOST GATE

W centrum wyspy znajdują się góry Red Mountains. Część masywu jest notorycznie nawiedzana przez złe moce – region ten otoczony jest z tego powodu gigantyczną barierą magiczną, przez którą przejść można jedynie w warowni Ghost Gate. Za bramą oddzielającą zwykły świat od terenu spaczonego przez chaos znajdziesz stosy zombie, ghouli i wielkich irytujących ptaszysk, ale również świątynie wypełnione skarbami, a przede wszystkim (dokładnie na środku) twierdzę-świątynię Dagoth Ur, główny bastion wszelakiego Zła w grze. Jeśli posiadacz czar Levitate lub przedmiot umożliwiający rzucenie go (np. laskę Wizard's Staff), możesz przelecieć nad barierą i nie musisz za każdym razem fatygować się aż do Ghost Gate. W Czerwonych Górach bywa czasem ciężko, szczególnie jeśli twoja postać nie jest zbyt zaawansowana. Choć trzeba przyznać, że nawet w jednej dziesiątej nie jest tak, jak tego mógłbyś oczekiwać po pierwszym rzucie oka na otoczenie (krwistoczerwone pustkowia, na których przeważnie szaleje zamieć pyłowa – widok naprawdę niepokojący).

ŚWIĄTYNIE, GROBOWCE I INNE...

Świątynie przypominają trochę cukierek z nadzieniem – najpierw musisz się przebić przez skorupkę (zatłuc wszystkich Dremora Lordów i inne tałatajstwo strzegące przybytku), a potem delektować się zawartością (broń zabrana zabitym Dremora Lordom oraz skarby świątyni). Zajazdy na świątynie mają jeszcze jedną zaletę: łatwo tam spotkać jakiegoś wielkiego wrednego potwora, którego dusza w sam raz nada się do złapania w kryształ i posłuży ci do produkcji przedmiotów magicznych. Świątynię rozpoznasz po charakterystycznych frędzlach na dachu i gdy tylko jakąś znajdziesz: „Do ataku!" Oczywiście na początku będzie ci bardzo ciężko (na pierwszych poziomach, bez dobrego ekwipunku). Staraj się załatwiać Dremora Lordów pojedynczo, skorzystaj z genialnego mieczyka Dwemer Jinksword. W ostateczności, jeśli nie jesteś w stanie pokonać mieszkańców świątyni, wbiegnij do niej na rympał, chwytaj co się da i dłuuuga. Poniżej trzy świątynie, które warto odwiedzić:

- *Ramimilk Shrine* – Wizard's Staff (umożliwia latanie)
- *Assurnabitashpi Shrine* – demoniczna broń (trzeba zdobyć na wrogu)
- *Assurdirapal Shrine* – trochę broni, kilka klejnotów (znakomity „starter pack")

Godne uwagi są także wszystkie kaplice i obiekty znajdujące się wewnątrz bariery, w Czerwonych Górach.

Grobowce, podobnie jak kaplice, rozsiane są po całej wyspie i jest ich całkiem sporo. Niestety, przeważnie nie ma w nich nic ciekawego, nie licząc kilku smętnych kościotrupów. Zdarzają się jednak chlubne wyjątki (widać, jacyś bogatsi ludzie są tam pochowani). Z reguły grobowce są znacznie słabiej bronione niż kaplice. Oto cztery grobowce, które warto odwiedzić:

- *Andrethi Ancestral Tomb* – znajdziesz tam wampiry, a każdy z nich ma przy sobie Vampire Dust o wartości 500 sztuk złota
- *Drath Ancestral Tomb* – w środku trochę truposzy i Silver Claymore, bardzo zacna broń na początek
- *Urshilaku Astral Burial* – różne dość kosztowne rzeczy, które można sprzedać
- *Marvani Ancestral Tomb* (sektor Tulcushapal) na południowo-wschodnim końcu wyspy, na południe od Zaintiravis i Molag Mar – 2 sztuki Greater Soul Gem (absolutny rarytas), Ancient Dagoth Brandy (flaszka warta sporo sztuk złota) i klejnoty warte 500 SZ.

Na wyspie znajdziesz również sporo interesujących miejsc, w których są skarby. Oto kilka, do których warto zajrzeć:

- *Mawia* (na wschód od Zaintiravis) – Grand Soul Gem, około 400 sztuk złota w monetach i klejnotach, Daedric Mace (warta około 24 000 sztuk złota)
- *Yesamsi* – sporo Dremora Lordów, na których można zdobyć demoniczną broń wartą furę pieniędzy. Przy odrobinie szczęścia może któryś z nich będzie miał Daedric Dai-Katanę albo Daedric Claymore.
- *Berthungthumz* – krasnoludzkie monety warte 50 sztuk złota za jedną (dla początkujących)
- *Druscathi* – znakomite zbroje (na kolesiach :), Vampire Dust, Blood of the Quarra Masters
- *ShiShi* – trochę broni, którą można nieźle sprzedać (albo używać, jeśli jeszcze nie masz lepszej)
- *Nissintu* – 4 x Greater Soul Gem, Grand Soul Gem. Wejście na wschód of Moonmoth Fort, w połowie drogi do Marandus
- *Punammu* – Silver Claymore, Grand Soul Gem, eliksiry i klejnoty, znikomy opór [na wschód od Pelegiadu, w połowie drogi do Dren Plantation].





TWORZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Nazwa:	Daedric Dai-Katana
Typ:	Long Blade
Obrażenia:	86-145, 86-137, 86-115 (1-60, 1-52, 1-30)
Wytrzymałość:	7200
Wartość:	120,000
Czar:	Fire Damage siła 85 punktów w promieniu 5 stóp
Punkty magii:	300

Przedmioty o olbrzymiej mocy, artefakty, na widok których napotykane potwory będą wiać w dzikim popłochu, będziesz musiał wykonać sam (nie znajdziesz ich ani w sklepie, ani przy potworach). Potrzebne elementy składowe to: dużo pieniędzy, znajomość czaru, który chcesz przypisać do przedmiotu, oraz sam przedmiot. Przydaje się także dobra znajomość skilla Enchant.

Nazwa:	Indoril Left Glove
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	225
Punkty zbroi:	120
Wartość:	1,400
Czar:	Open, siła 20-25
Punkty magii:	30

Nazwa:	Wizard's Staff
Typ:	Blunt Weapon
Obrażenia:	2-16, 3-16, 1-10
Wytrzymałość:	900
Wartość:	10,000
Czar:	Levitate na 120 sekund, siła 1 punkt
Punkty magii:	1320

Nazwa:	Indoril Right Glove
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	225
Punkty zbroi:	120
Wartość:	1,400
Czar:	Soul Trap na 60 sekund w promieniu 19 stóp
Punkty magii:	30



Nazwa:	Indoril Left/Right Pauldron
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	300
Punkty zbroi:	80
Wartość:	1,760
Czar:	-

Nazwa:	Indoril Armor
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	1350
Punkty zbroi:	120
Wartość:	7,000
Czar:	Restore Health 75 punktów

Nazwa:	Orcish Greaves
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	300
Punkty zbroi:	80
Wartość:	1,760
Czar:	-

Nazwa:	Indoril Shield
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	900
Punkty zbroi:	120
Wartość:	2,000
Czar:	Invisibility na 45 sekund
Punkty magii:	200
Punkty magii:	150

Nazwa:	Dreugh Helmet
Typ:	Medium
Wytrzymałość:	100
Punkty zbroi:	100
Wartość:	2,250
Czar:	Night Eye na 115 sekund, siła 20
Punkty magii:	100

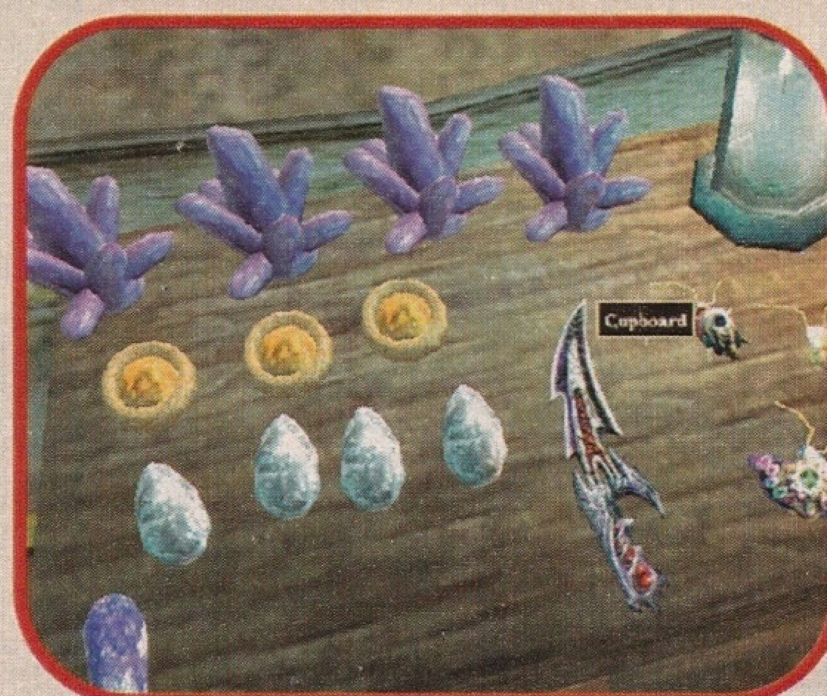
JAK TO ZROBIĆ?

Na samymy początku powinieneś zdobyć czar, który chcesz umieścić w przedmiocie. Przeważnie jest to najprostsza część zadania – wystarczy pójść do gildii magicznej i odszukać osobę sprzedającą czary. Przykładowo, kupujesz za grosze Fire Damage. Teraz odszukaj osobę, która zajmuje się wyrabianiem przedmiotów (opcja Enchant). Zapamiętaj tę osobę – od tej pory będzie to twój najlepszy przyjaciel.

Kolejnym elementem układanki jest kryształ z duszą potwora. Aby go zdobyć, będziesz musiał: a) opanować rzucanie czaru Soul Trap lub zdobyć przedmiot, który umożliwia rzucenie go, b) zdobyć kryształ – najlepiej Greater Soul Gem albo Grand Soul Gem, c) znaleźć stwora (im większy tym lepszy), rzucić Soul Trap i zabić stwora, zanim czar przestanie działać. Jeśli wszystko wykonasz jak należy, w twoim inventory powinien pojawić się naładowany Soul Gem.

W zależności od jakości kryształu, przedmiot będzie miał mniej lub więcej punktów magii. Przykładowo Grand Soul Gem z uwięzionym w środku stworem Winged Twilight daje 300 punktów magii. Każde użycie czaru w przedmiocie kosztuje ileś punktów (w zależności od siły czaru). Gdy ładunki się wyczerpią, musisz odczekać kilkanaście godzin, aż przedmiot będzie ponownie gotowy do użytku.

Ostatnim etapem jest zdobycie samego przedmiotu, który chcesz umagicznić i poskładanie wszystkiego do kupy. Im lepszej jakości przedmiot, tym silniejsze zaklęcie możesz w nim umieścić. Polecam demoniczną broń, zbroje z serii Ebony albo Indoril oraz wszystkie przedmioty najwyższej jakości (Exquisite).



Powyżej znajdziesz moją postać (Khajit, assassin) oraz kilka przykładowych przedmiotów, które zrobiłem, by ułatwić jej żywot. Zdecydowanym numerem 1 jest oczywiście Dai-Katana, choć i zbroi nic nie brakuje. Wartości klasy zbroi są podane przy skillu Medium Armor w okolicach 80 punktów.

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

KONIEC

Szybka pomoc

Age Of Wonders 2

Naciśnij klawisze Ctrl+Shift+C w trakcie gry. Poprawne wprowadzenie potwierdzone zostanie dźwiękiem. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY
- gold – 1000 złota
- mana – 1000 many
- spells – Darmowe czary
- research – Wszystkie czary są wynalezione
- win – Ukończenie obecnego poziomu
- lose – Przegranie obecnego poziomu
- freemove – Dowolne poruszanie się
- towns – Pokazuje wszystkie miasta na obecnej mapie
- explore – Odkrywa całą mapę
- instantprod – Natychmiastowa produkcja
- instantres – Natychmiastowe badania
- ai – Przełącza Sztuczną Inteligencję twoich graczy
- cityspy – Szpiegowanie wrogiego miasta
- upgradehero – Ulepsza bohatera
- emergehero – Wzywanie czaru bohatera. Jeśli bohater jest dostępny, to on/ona pojawi się ponad klątwą w Main Wizard



Cultures 2

Zrób pauzę podczas gry, a następnie wciśnij klawisz F2, będąc w menu opcji.

Następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Jego poprawne wprowadzenie zasygnalizuje dźwięk.



KODY
- funexplore – Pełna mapa
- funcolors – Śmieszne kolory
- funlarry – Szybkie odtwarzanie dźwięków
- funouttake – Odtwarza plik outtake.mp3, znajdujący się na płycie z grą

Misje:
Wpisz jeden z poniższych kodów w oknie wyboru kampanii. Jego poprawne wprowadzenie zasygnalizuje dźwięk.

- ohodin – Normandia
- zanzarah – Anglia
- amy – Włochy
- hadschi – Miklagard
- habspass – Straż Waragera
- svenkommt – Bitwa o Bizancjum
- gothicrules – Aleksandria
- regengott – Bagdad
- schattenfee – Ściana Wigrid

The Settlers 4

Naciśnij klawisz Enter podczas gry, a następnie wpisz !wqsa lub !ympq (dla wersji 1.012), aby uaktywnić tryb cheatowania. Ponownie wciśnij klawisz Enter i wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY
- !win – Wygrywasz obecny poziom
- !lose – Przegrywasz obecny poziom
- !incr – Więcej zasobów

Warcraft III: Reign Of Chaos

Naciśnij klawisz Enter, aby wyświetlić okno dialogu. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i ponownie naciśnij klawisz Enter. Poprawne wpisanie kodu zostanie potwierdzone wiadomością. Uwaga: kody mogą być użyte tylko w grze dla pojedynczego gracza w trybie zwyczajnym.

KODY
- strengthandhonor – Kontynuacja kampanii mimo przegranej
- thedudeabides – Usuwa ochładzanie/uspokajanie czarów
- itvexesme – Blokuje warunki zwycięstwa
- keysersoze <liczba> – Złoto; 500 jest liczbą domyślną
- leafittome <number> – Budulec; 500 jest liczbą domyślną
- greedisgood <number> – Złoto i Budulec; 500 jest liczbą domyślną
- warpten – Szybkie konstruowanie
- iocainepowder – Szybka śmierć
- pointbreak – Brak zapotrzebowania na jedzenie
- whoisjohngalt – Szybkie prace badawcze
- sharpandshiny – Polepszenie prac badawczych
- synergy – Blokuje wymagania Drzewka Technologicznego w trybie kampanii
- riseandshine – Ustawia godzinę na poranną
- lightsout – Ustawia godzinę na wieczorną
- daylightsavings <1-24> – Ustawia wybraną godzinę
- daylightsavings – Postęp dzienny
- motherland <rasa> <poziom> – Wybór poziomu



Zanzarah: The Hidden Portal

Rozpocznij grę komendą: <litera dysku i dokładna ścieżka katalogu>zanzarah\system\zanzarah.exe-console. Następnie naciśnij podczas gry klawisz F11 i wpisz jeden z podanych kodów.

KODY
- duel victory – Czarodziej wygrywa obecną bitwę
- item <1-73> – Daje wskazany przedmiot
- wizform <1-76> – Daje wskazanego czarodzieja
- spell <1-119> – Daje wskazany czar
- video <video_*.bik> – Odtwarza dowolną sekwencję z folderu /resources/videos
- help – Lista komend konsoli

Rozpoczynanie w trybie pojedynku:

Rozpocznij grę komendą: <litera dysku i dokładna ścieżka katalogu>zanzarah\system\zanzarah.exe-duelstart. Następnie naciśnij podczas gry klawisz F11 i wpisz jeden z powyższych kodów.

Wipeout Fusion

Musisz wybrać Extras z głównego menu i wejść do menu Cheats. Teraz wprowadź jeden z poniższych kodów:

KODY
- Odblokowuje wszystko: ✕ △ ○ △ ○
- Nielimitowana ilość broni: △ ○ ✕ ○ □
- Nielimitowane pole siłowe: △ △ □ □ □
- Stare statki: ✕ ○ △ □ ✕
- Statki zwierzęce: △ ○ ○ △ ✕
- Bardzo szybkie statki: □ ✕ ✕ ✕ △

Airblade

Wybierz Story Mode i na ekranie, gdzie wybierasz poziomy, naciśnij:
↑ ↓ ↑ ↓ L1, L2, R2, R1, Select + ✕

Po wprowadzeniu tej sekwencji powinieneś usłyszeć dźwięk, który oznacza, że dostałeś dostęp do wszystkich poziomów, postaci i bonusów.

KODY
- Odblokowuje JJ Sawyer: ukończ grę z oceną S na każdym poziomie
- Odblokowuje Naomi: ukończ poziom Downtown z oceną B
- Odblokowuje Oscara: ukończ grę z oceną A na każdym poziomie
- Odblokowuje The Insider: ukończ poziom Storage z oceną B
- Tryb Stunt Attack: ukończ grę w Story Mode
- Nowe kostiumy: Ethan – ukończ Stunt Attack Mode
- Kat: ukończ Score Atack z high-score na każdym poziomie

NAGRYWARKI, DVD & CD

Współczesny zestaw komputerowy nie może obyć się bez czytnika dysków optycznych, czyli różnego rodzaju CD-Romów oraz płyt DVD

Jeszcze nie tak dawno komputer z czytnikiem płyt CD był nie lada atrakcją, a nagrywarka stanowiła szczyt marzeń. Były to zamierzchłe czasy, w których zamiast czytników CD montowało się w komputerach czytniki pięciocalowych dyskietek (dyskietka wielkości dzisiejszego opakowania od kompaktu).

To już na szczęście prehistoria. Czytniki są standardowym wyposażeniem zestawów komputerowych i trudno wyobrazić sobie wygodną pracę na komputerze bez takiego urządzenia.

Jak to działa?

Informacje na płycie zapisywane są jako mikroskopijne wgłębienia na powierzchni płyty. Promień lasera emitowany przez czytnik przesuwa się wzdłuż zapisanych na płycie rowków i w ten sposób odczytuje zapisane na niej dane. Następnie przesyła je do komputera za pośrednictwem interfejsu ATAPI. W komputerze dane są przetwarzane i zamieniane na czytelne dla człowieka informacje.

W odróżnieniu od odtwarzacza muzycznych płyt kompaktowych, który musi tylko znaleźć początek utworu, czytnik komputerowych płyt CD zawiera specjalne układy elektroniczne, pozwalające szybko odnajdywać dane. Drugą istotną różnicą jest prędkość, z jaką pracuje czytnik komputerowy. Odtwarzacz kompaktów muzycznych pracuje ze stałą szybkością odczytu równą 150 KB/s. Szybkość czytników w pecetach określana jest zazwyczaj jako wielokrotność tej oryginalnej prędkości, czyli np.: 32x, 40x, 52x itd.

Czytniki mogą odczytywać dane w dwu różnych technologiach. Pierwsza z nich to CAV, charakteryzująca się tym, że dyski w takich czytnikach wirują ze stałą prędkością kątową i tym samym dane umieszczone bliżej wewnętrznej krawędzi nośnika są odczytywane szybciej. Druga technologia – CLV (stała prędkość liniowa) charakteryzuje się tym, że napęd przyspiesza w miarę zbliżania się do zewnętrznych krawędzi dysku. Technologia CLV jest wydajniejsza.

Sposób rozlokowania danych na dysku optycznym podlega określonym normom i regułom. Dane zapisane na płycie umieszczane są wzdłuż spiralnej ścieżki biegnącej od środka nośnika w kierunku jego zewnętrznej krawędzi. W początkowym obszarze płyty znajduje się część wprowadzająca – Lead-In. Zapisywalne nośniki CD-R i CD-RW zawierają także w początkowym obszarze informacje o użytym do ich produkcji barwniku oraz dopuszczalnych prędkościach nagrywania. Dalej leży główny i największy obszar, w którym przechowywane są informacje. Na końcu, przy zewnętrznej krawędzi płyty znajduje się obszar końcowy – Lead-Out. Zgodnie ze specyfikacją Lead-Out ma długość co najmniej 90 sekund i zazwyczaj pozostaje pusty, choć niektóre nagrywarki potrafią wykorzystać także ten obszar na dogranie nadmiarowych danych – tzw. overburning.

W części początkowej umieszczona jest także tabela zawartości płyty – TOC (Table Of Contents), w której przechowywane są informacje o dokładnym położeniu wszystkich sesji i ścieżek zapisanych na płycie, ich długości, a także adresy sektorów, w których ścieżki się rozpoczynają. W TOC zapisano również informacje o ilości i długości ścieżek zapisanych na płytach audio.

Powierzchnia danych podzielona jest na tzw. sektory, z których każdy ma długość 2352 bajtów. W przypadku muzycznych płyt CD sektory w całości wypełnione są kolejnymi próbkami dźwięku. Natomiast na komputerowych kompaktach użyteczne dane zajmują tylko 2048 bajtów, gdyż pozostałe 304 przechowują informacje korekcyjne, wykorzystywane w procesie naprawy ewentualnych błędów odczytu spowodowanych, np. porysowaniem płyty. Po każdym sektorze umieszczonych jest dodatkowo 96 bajtów danych, będących częścią tzw. subkanałów. Każda płyta CD zawiera w sumie 8 takich zbiorów danych o pojemności około 4 MB każdy i oznaczonych literami alfabetu – P, Q, R, S, T, U, V, W. Subkanały często wykorzystywane są przy zabezpieczaniu płyt przed kopiowaniem.

Szerokie zastosowania znajduje na przykład kanał Q. Zawiera on informacje umożliwiające odtwarzaczowi muzycznemu m.in. wyświetlanie aktualnego czasu trwania utworu. Znajduje się tu także numer katalogowy płyty oraz kod ISRC (International Standard Recording Code). Informacje te wykorzystywane są przede wszystkim przez przemysł muzyczny i dotyczą roku wydania albumu, jego wydawcy, kraju pochodzenia itp. Kanały R-W wykorzystywane są w technologii CD-Text, która pozwala

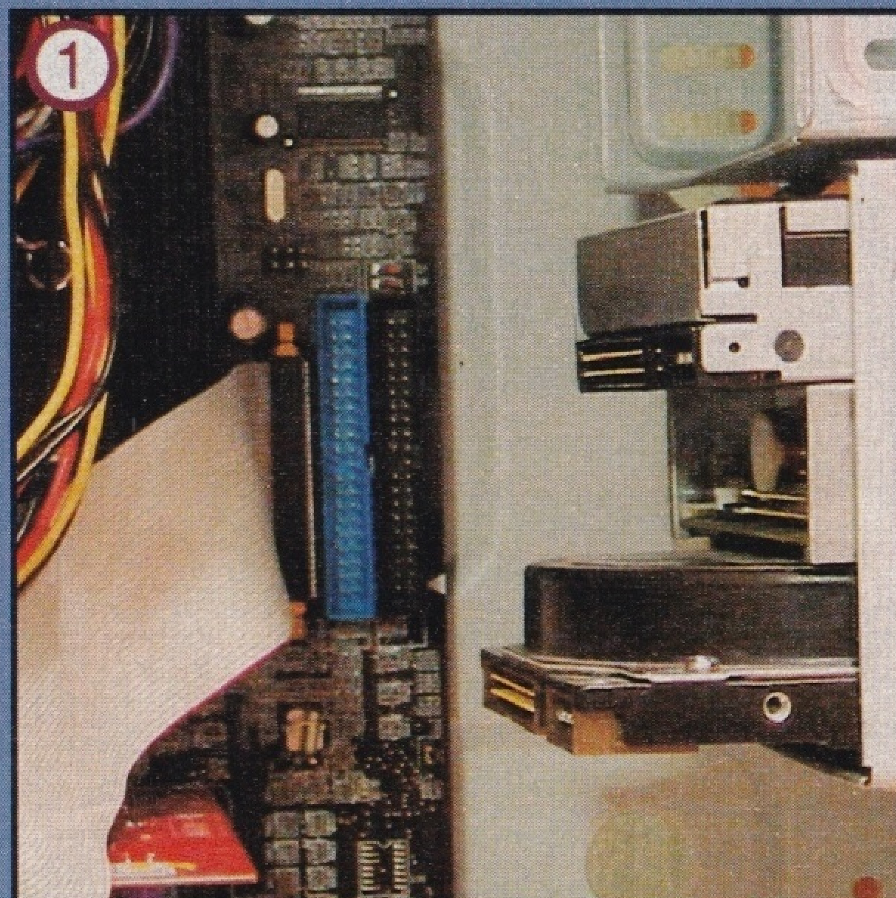
Nagrywarka dla każdego



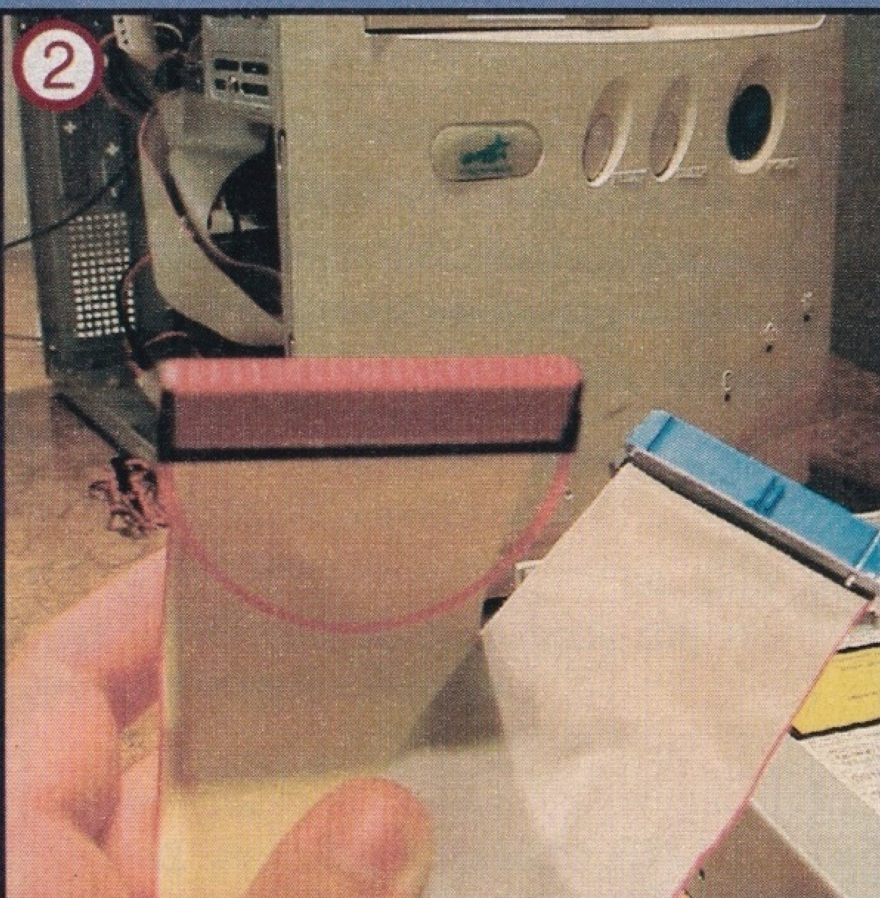
Nagrywarka to bardzo przydatne urządzenie. Przekonał się o tym każdy, kto stracił ważne dane, ponieważ nie miał na czym przygotować kopii zapasowych. Jednak przygotowywanie backupów to nie jedyne zadanie tych pożytecznych maszynek. W dzisiejszych czasach nagrywarkę po prostu mieć trzeba. Dobra nagrywarka z pewnością będzie świetnym uzupełnieniem twojego zestawu. Dzisiejsze nagrywarki to prawdziwe kombajny, które na nagranie płyty nie potrzebują więcej niż 3-4 minuty. Kupując nagrywarkę, zwróć uwagę na urządzenia firm Lite-On, Plextor, TDK, Teac.

Niestety, sama nagrywarka nie wystarczy. Żeby zestaw był kompletny, musisz dokupić do niej czytnik płyt CD (do tego celu pod żadnym pozorem nie polecamy czytników DVD).

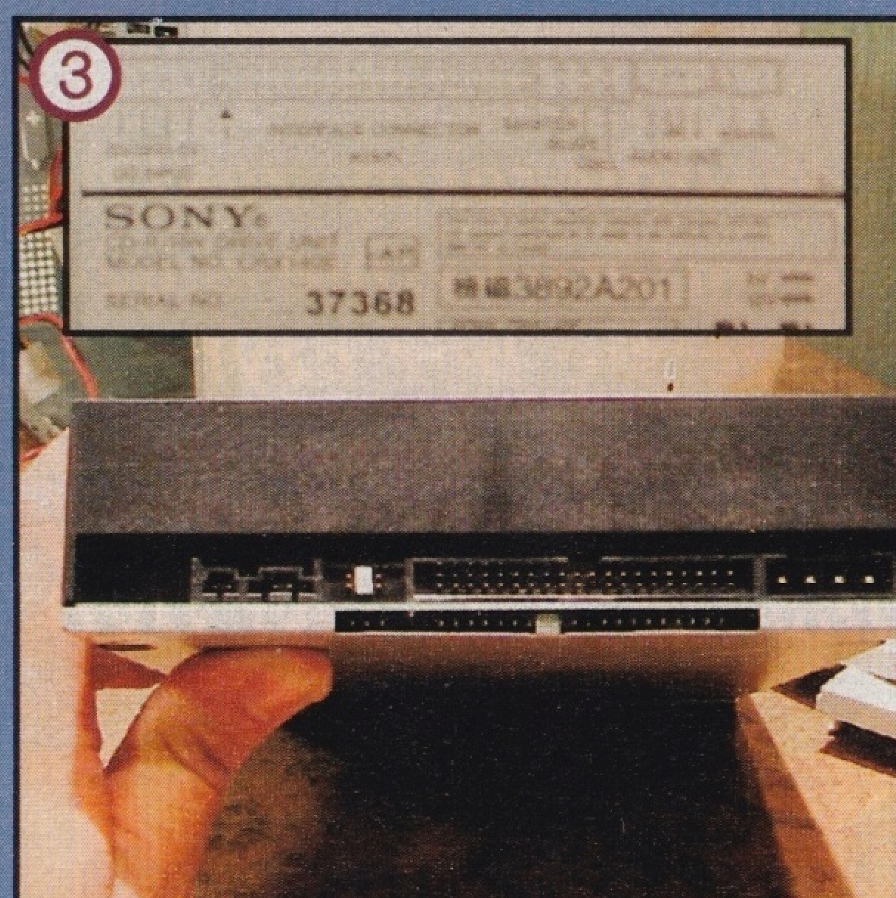
Instalujemy nowy napęd



Większość płyt posiada dwa gniazda IDE, każde obsługuje max. 2 napędy



Najlepiej, jeśli nagrywarka oraz dysk będą podpięte osobnymi kablami...



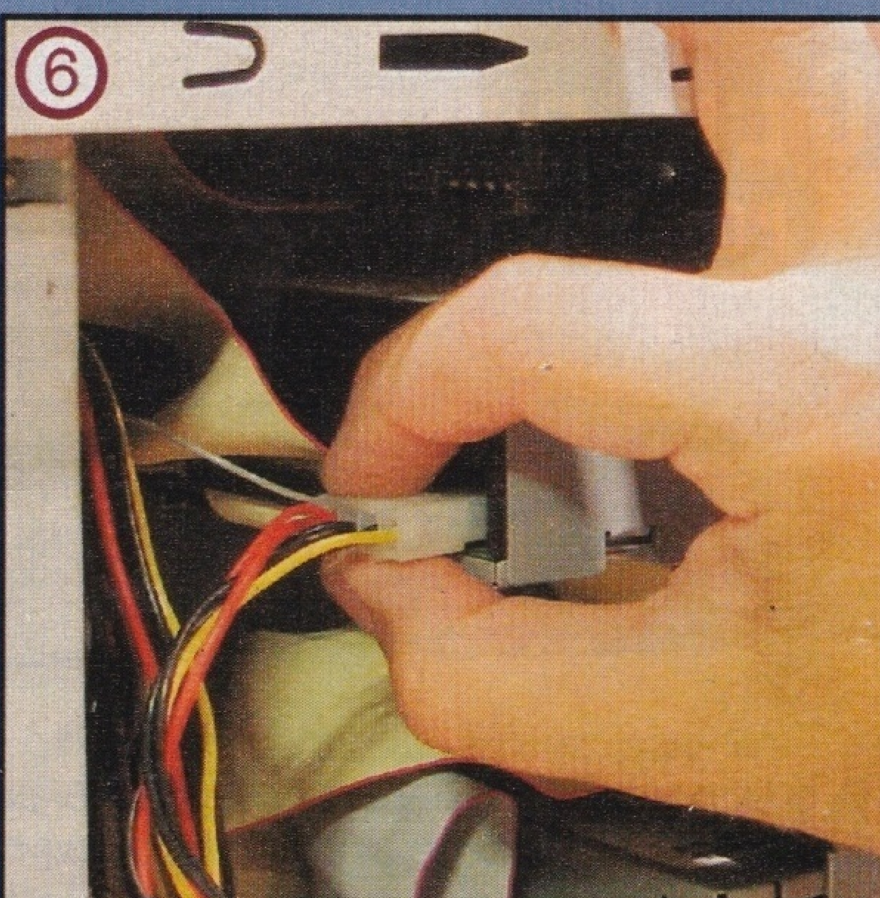
W dobrym ustawieniu zworek pomogą ci naklejki umieszczone na napędzie



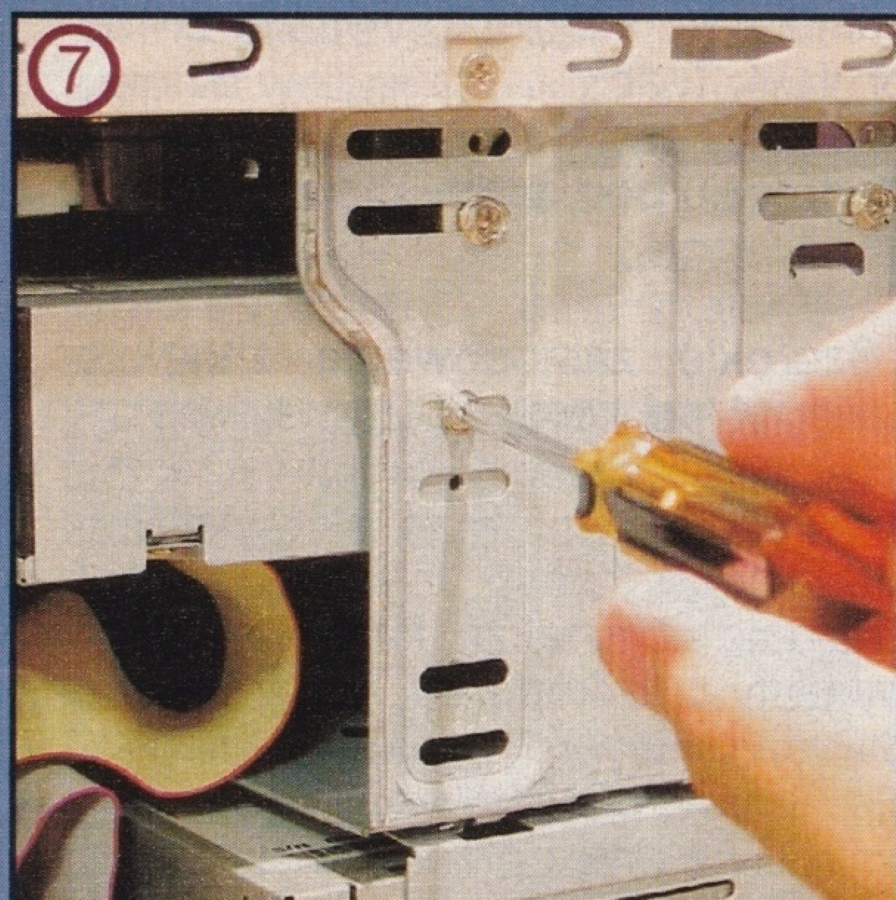
Nagrywarka i DVD wydzielają sporo ciepła. Umieść je jak najdalej od dysku!



Przy podłączaniu taśmy IDE wymagana jest precyzja i cierpliwość



Podłączamy zasilanie – całe szczęście, nie da się pomylić położenia wtyczki



Napęd CD, DVD lub nagrywarkę trzeba bardzo dokładnie przykręcić do obudowy



Na koniec wystarczy pozakładać zaślepki, włączyć zasilanie i ustawić BIOS

na prezentację na wyświetlaczu specjalnie przystosowanego odtwarzacza dowolnych tekstów umieszczonych przez wytwórcę (najczęściej tytułów lub tekstów piosenek).

Instalacja nowego urządzenia?

Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem nowego napędu, możesz bez większego wysiłku samodzielnie zamontować urządzenie w swoim pececie. Jest to bardzo proste, niemniej musisz zachować kilka podstawowych zasad bezpieczeństwa.

Przede wszystkim odłącz komputer od sieci, zanim zaczniesz rozkręcać obudowę. Wydaje się to oczywiste, ale niektóre osoby są bardzo podekscytowane samym faktem zaglądania do wnętrza peceta i zupełnie zapominają o tym, że jest to bądź co bądź urządzenie elektryczne.

Po odłączeniu komputera od sieci elektrycznej należy odprowadzić nagromadzone ładunki elektryczne, czyli po prostu należy komputer uziemić. W tym celu przyłóż śrubokręt z izolowaną rączką do krawędzi obudowy.

Teraz możesz już zajrzeć do wnętrza komputera. Po rozkręceniu obudowy musisz na płycie głównej znaleźć miejsce na podłączenie taśmy IDE. Większość popularnych płyt głównych ma dwa takie gniazda (płyty z kontrolerem RAID mają cztery gniazda). Pierwsze gniazdo to IDE-1, do którego powinien być podłączony główny dysk twardy, drugie natomiast to IDE-2 – świetnie nadające się do podłączenia czytnika.

Uwaga! Na jednej taśmie IDE można podłączyć dwa urządzenia (razem cztery). Jednak nie polecamy podłączania czytnika płyt oraz dysku twardego na tej samej taśmie, ponieważ wtedy oba urządzenia będą pracowały z niższą prędkością. Jeśli masz wolny kanał IDE-2, to właśnie tam podłącz czytnik.

Nie bez znaczenie jest również rodzaj taśmy, jakiej użyjesz do podłączenia urządzenia z płytą główną. Jej rodzaj zależy od trybu, w jakim może pracować dane urządzenie. Cezurą jest tutaj standard ATA-66. Urządzenia pracujące w tym standardzie lub wyższym (ATA 100/133) wykorzystują 80-żyłowe taśmy. Urządzenia pracujące w standardzie ATA-33 lub niższym należy podłączyć kablem 40- żyłowym. Żeby sprawdzić, w jakim trybie pracuje twój czytnik, musisz sięgnąć do instrukcji (warto wytworzyć w sobie dobry nawyk czytania wszelkich instrukcji, nie tylko sprzętu, lecz także oprogramowania).

Uwaga! Kable IDE powinny być skierowane czerwoną krawędzią do gniazda zasilającego urządzenia.

Po dobraniu odpowiedniej taśmy musisz jeszcze ustawić zworki na czytniku. Zworki to takie malutkie plastikowe prostokąciki nakładane na bolce znajdujące się z tyłu czytnika. Na każdym czytniku znajduje się schemat, jak poprawnie powkładać zworki, żeby urządzenie rozpoznawane było jako MASTER (dysk główny) lub SLAVE (dysk podrzędny).

Następnie należy podłączyć kabel zasilający. Ta czynność nie powin-

Włącz DMA

DMA – bezpośredni dostęp do pamięci (ang. Direct Memory Access) to standard składający się z ośmiu specjalnych kanałów służących do przesyłania danych pomiędzy pamięcią RAM a urządzeniem peryferyjnym (takim jak czytnik CD-Rom / DVD / nagrywarka, dysk twardy czy karta sieciowa). Przesyłaniem danych zajmuje się specjalny układ scalony, zwany sterownikiem DMA (Bus Mastering).

Włączenie trybu DMA w czytniku powoduje znaczne zwiększenie wydajności systemu. Układ DMA odciąża procesor i pozwala na dużo szybszą transmisję danych.

W systemie Windows XP wszystkie urządzenia, które potrafią obsłużyć tryb DMD, mają domyślnie ten tryb włączony i nie ma potrzeby włączać go ręcznie. Jednak w starszych Windowsach w większości przypadków należy to zrobić ręcznie.

Aby sprawdzić, czy twoje urządzenie ma włączony tryb DMA, wejdź we Właściwości CD-ROMU i zaznacz opcję DMA. Po restarcie systemu czytnik powinien pracować znacznie lepiej.

Nowszą wersją DMA, zapewniającą szybszy transfer danych, jest Ultra DMA (UDMA).

CD-ROM na wymarciu...



Cena już od 200 złotych

Kupno tylko samego napędu CD-ROM w obecnych czasach praktycznie mija się z celem. Nawet jeśli używasz komputera wyłącznie do pracy typu pisanie tekstów czy obliczenia, szybko okaże się, że warto mieć możliwość archiwizowania swoich prac. Jeśli zaś już kupisz nagrywarkę, szybko okaże się, że napęd CD-ROM przyda się jako jej uzupełnienie...

Wybierając napęd, pamiętaj, że obowiązują tutaj identyczne reguły, jak przy nagrywarkach i DVD – wybieraj tylko markowy sprzęt!

na ci sprawić problemów, gdyż w przypadku kabli zasilających ich wtyczki pasują tylko do jednego rodzaju gniazd.

Jeśli chcesz słuchać na swoim komputerze płyt z muzyką, musisz podłączyć za pomocą specjalnego kabelka (powinien być razem z czytnikiem) czytnik oraz kartę dźwiękową. Większość czytników ma możliwość cyfrowego (kabel dwużyłowy) lub analogowego (kabel czterożyłowy) podłączenia toru audio. Jeśli twój czytnik oraz karta pozwalają na podłączenie cyfrowe, to takie powinieneś wybrać.

Po prawidłowym podłączeniu urządzenia możesz zakręcić obudowę i uruchomić komputer. Jeśli wszystkie czynności wykonałeś prawidłowo, w trakcie uruchamiania system powinien wykryć urządzenie i zainstalować odpowiednie sterowniki.

Uwaga! Nagrywarki oraz czytniki DVD w systemach Windows 9x / Me wykrywane są jako zwykłe czytniki CD-ROM. Ich właściwości można wykorzystać dopiero po zainstalowaniu odpowiedniego oprogramowania. Dla czytników DVD będzie to na przykład Power DVD, dla nagrywarek na przykład Nero.

DVD

Zwykłe krążki CD powoli wypierane są przez znacznie pojemniejsze dyski DVD. DVD (ang. Digital Verdatile Disc) z wyglądu przypomina zwykły dysk CD-ROM, ale nie ma co ulegać złudzeniu. DVD może pomieścić kilkakrotnie więcej danych niż CD-ROM. DVD opracowano głównie w celu przechowywania w postaci cyfrowej filmów. Jego pojemność (od 4,7 GB w najprostszej wersji do 17 GB przy dysku dwustronnym) umożliwia zapis od 135 do 540 minut skompresowanego (za pomocą kompresji MPEG-2) filmu w jakości kinowej wraz z kilkoma ścieżkami dźwiękowymi.

Zasada zapisywania informacji na płytach DVD jest zbliżona do tych, wykorzystywanych w zwykłych CD. Informacje zapisane są w postaci drobnych wgłębień na powierzchni płyty, które następnie odczytuje promień lasera. Odczytane dane należy później zdekompresować za pomocą specjalnego dekodera, później obraz trafia już na ekran monitora lub telewizora. Płyta DVD ma o wiele większą trwałość niż na przykład kaseta wideo – jakość filmu nie spada nawet po kilkunastokrotnym odtworzeniu płyty. Podstawowe pojemności dysków DVD są następujące: 4,7 GB (około 2,2 godzin wideo) – jednostronny, jednowarstwowy. 8,5 GB (około 4 godzin wideo) – jednostronny, dwuwarstwowy. 9,4 GB (około 4,4 godzin wideo) – dwustronny, jednowarstwowy i 17 GB (około 8 godzin wideo) – dwustronny, dwuwarstwowy dysk DVD.

DVD dla kinomanów



Cena już od 190 złotych

Jeśli nie jesteś kinomanem lub masz oddzielny stacjonarny sprzęt do oglądania filmów, od razu możesz odpuścić sobie zakup czytnika DVD. Używanie takiego czytnika do odtwarzania płyt z danymi mija się z celem, gdyż czytniki DVD wykorzystane do tego celu są mniej efektywne. Większość urządzeń tego typu ma dość długi czas dostępu, poza tym niektóre napędy miewają problemy z czytaniem płyt wielokrotnego zapisu (CD-RW). Jeśli nie będziesz oglądał filmów na swoim komputerze, nie ma sensu kupować czytnika DVD.

Wszystko w jednym

Cena już od 370 złotych



Dla osób, które liczą się z każdą złotówką, ciekawą propozycją może być urządzenie combo, łączące w sobie czytniki płyt CD, DVD-ROM oraz nagrywarkę. Niemniej, jakość większości tych urządzeń pozostawia wiele do życzenia i bardzo łatwo trafić na zwykły bubel, który częściej będzie gościł w naprawie niż w twoim pececie. Naszym zdaniem znacznie lepiej dołożyć trochę pieniędzy i kupić oddzielne urządzenia. Jeśli jednak chcesz mieć combo, rozejrzyj się za urządzeniami znanych producentów, posiadającymi jak najdłuższą gwarancję...

Płyty i płytki

- **DVD Audio** – to standard zapisu płyt muzycznych oparty na technologii DVD. Format ten umożliwia zarejestrowanie na jednostronnym i jednowarstwowym dysku 74 minut muzyki w perfekcyjnej jakości.
- **DVD+RW** – to jednostronne nośniki wielokrotnego zapisu, mogące pomieścić maksymalnie 4,7 GB danych. Informacje na płytach DVD+RW gromadzone są w tzw. korytkach. Przedstawicielami promującymi ten format zapisu są takie firmy jak: Hewlett-Packard, Mitsubishi, Philips, Ricoh, Sony, Thomson, Microsoft i Yamaha.
- **DVD-R** – (ang. Digital Video Disk Recordable) to opracowana przez firmę Pionier i przystosowana do jednorazowego zapisu danych odmiana płyty DVD. Dostępne są nośniki o maksymalnej pojemności 4,7 GB, jednak planuje się wprowadzenie płyt dwustronnych o pojemności 9,4 GB. Możliwy jest tylko jednokrotny zapis nośnika. Największą zaletą płyt DVD-R jest jednak ich kompatybilność – większość napędów DVD-ROM i odtwarzaczy DVD potrafi poprawnie odczytywać płyty tego formatu.
- **DVD-5** – to oznaczenie formatu płyt DVD wykorzystujących jedną warstwę na jednej stronie płyty (płyta jednostronna – Single Sided Single Layer). Płyta tego typu daje możliwość zapisania do 4,7 GB danych (około 135 minut materiału video wraz z towarzyszącym mu dźwiękiem wielokanałowym).
- **DVD-9** – to oznaczenie formatu płyt DVD wykorzystujących dwie warstwy na jednej stronie płyty (płyta jednostronna dwuwarstwowa – Single Sided Dual Layer). Pierwsza warstwa częściowo przepuszcza promień lasera, natomiast druga, położona głębiej, odbija go całkowicie. Dzięki temu możliwy jest zapis do 8,5 GB danych (daje to w sumie około 240 minut obrazu i dźwięku wielokanałowego).
- **DVD-10** – to oznaczenie formatu płyt DVD wykorzystujących po jednej warstwie z każdej ze stron płyty (płyta dwustronna jednowarstwowa – Double Sided Single Layer). Na płycie można zapisać łącznie blisko 9,4 GB danych, co w przeliczeniu daje około 270 minut obrazu i dźwięku wielokanałowego.
- **DVD-18** – to oznaczenie formatu płyt DVD wykorzystujących dwie warstwy po obu stronach nośnika (płyta dwustronna dwuwarstwowa – Double Sided Double Layer). Taka technika zapisu danych umożliwia zapis na płycie do 17 GB danych!

Uciążliwy autostart w Windows XP

Nowy system z Redmond, oprócz wielu bardzo przydatnych i ułatwiających życie funkcji, ma całą masę dodatków, których użyteczność jest mocno wątpliwa. Jednym z takich „udogodnień" jest automatyczne odtwarzanie wszystkich płyt CD oraz DVD, jakie włożysz do czytnika. Na pewno zauważyłeś, że po włożeniu płyty system wyświetla specjalne okno, w którym możesz zdefiniować, co system ma zrobić z plikami danego typu. Jest to o tyle uciążliwe, że komputer musi wpierw przeanalizować zawartość płyty i trwa to czasami dość długo. Zwłaszcza, jeśli na płycie znajduje się dużo różnego rodzaju plików.

Jest to również opcja bardzo niebezpieczna, ponieważ nieświadomie możesz zezwolić na automatyczne kopiowanie wirusów do komputera.

Pozbycie się tego okienka i wyłączenie tej opcji wcale nie jest takie łatwe. W systemach z rodziny Windows 9x / Me wystarczyło odznaczyć we właściwościach CD-ROMU funkcję Autostart i po kłopocie. W Windowsach XP sprawa skomplikowała się na tyle, że trzeba uciec się do interwencji w Rejestrze Systemu.

W tym celu należy uruchomić Edytor Rejestru. Można to zrobić na dwa sposoby.

1. Wybierz polecenie Uruchom, znajdujące się w menu Start, wpisz komendę „regedit" i naciśnij Enter (Start>Uruchom>regedit)
2. Kliknij dwukrotnie na plik regedit.exe, znajdujący się głównego katalogu Windows (najczęściej C:\Windows\regedit.exe).

Gdy szczęśliwie uda ci się uruchomić Edytor Rejestru, musisz odnaleźć następujący klucz:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Cdrom. Następnie musisz wartość AutoRun zmienić na „0". W tym celu klikasz na nią prawym przyciskiem i wybierasz Modyfikuj. Następnie z klawiatury wpisujesz „0" w miejsce „1".

Po zatwierdzeniu zmian modyfikacje automatycznie wprowadzane są do systemu. Przy kolejnym włożeniu płyty uciążliwe okienko nie pojawi się, a płyta będzie czekać dopóty, dopóki sam nie zdecydujesz, co z nią zrobić.

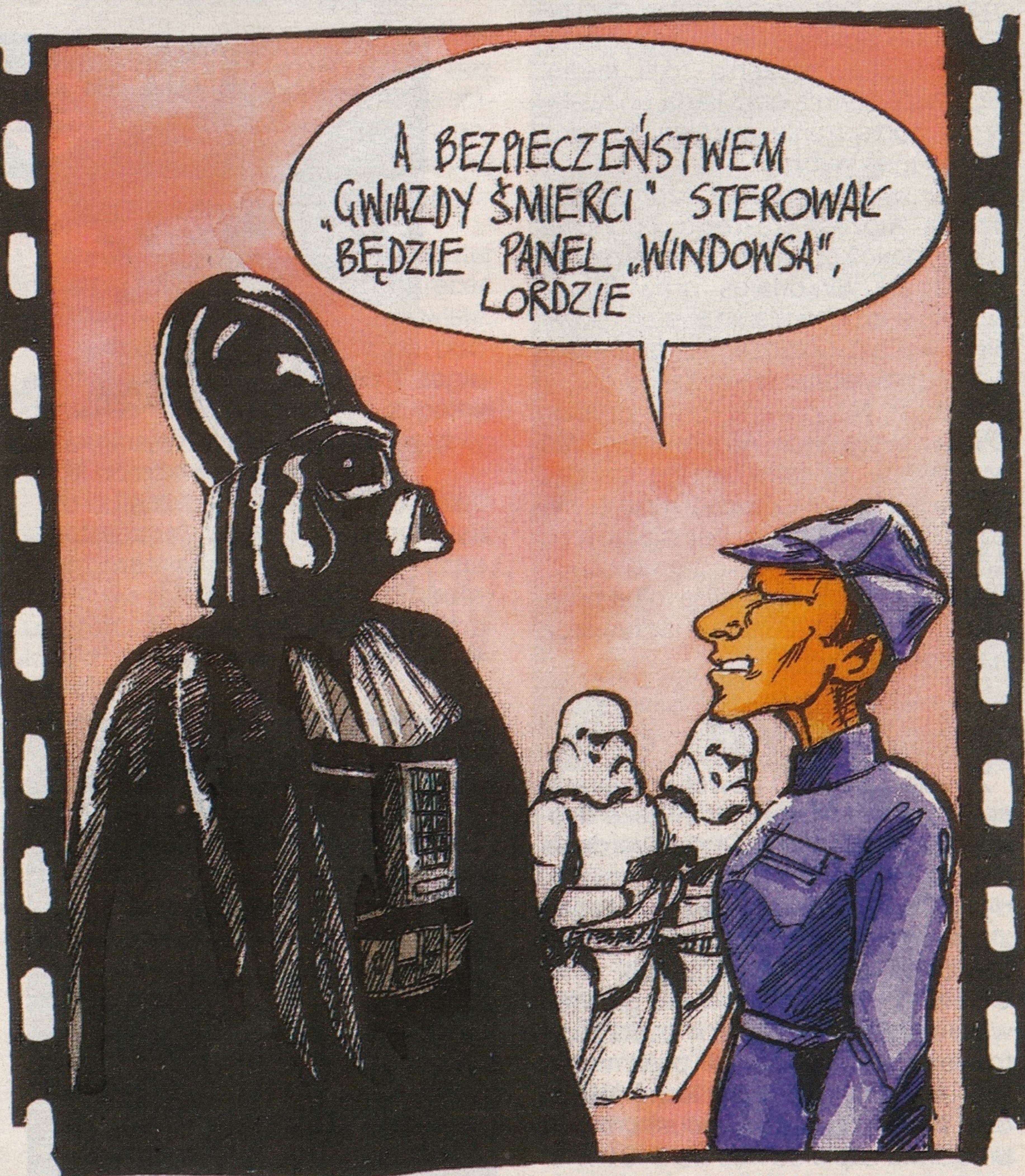
Uwaga!

Wszelkie niepoprawne modyfikacje Rejestru mogą znacząco wpłynąć na pogorszenie pracy komputera lub nawet doprowadzić do nieodwracalnych uszkodzeń systemu. Wszelkie operacje w Rejestrze radzimy przeprowadzać bardzo ostrożnie.

Tekst: Alexander Winciorek, R.J. „Yackoo"

PANEL STEROWANIA

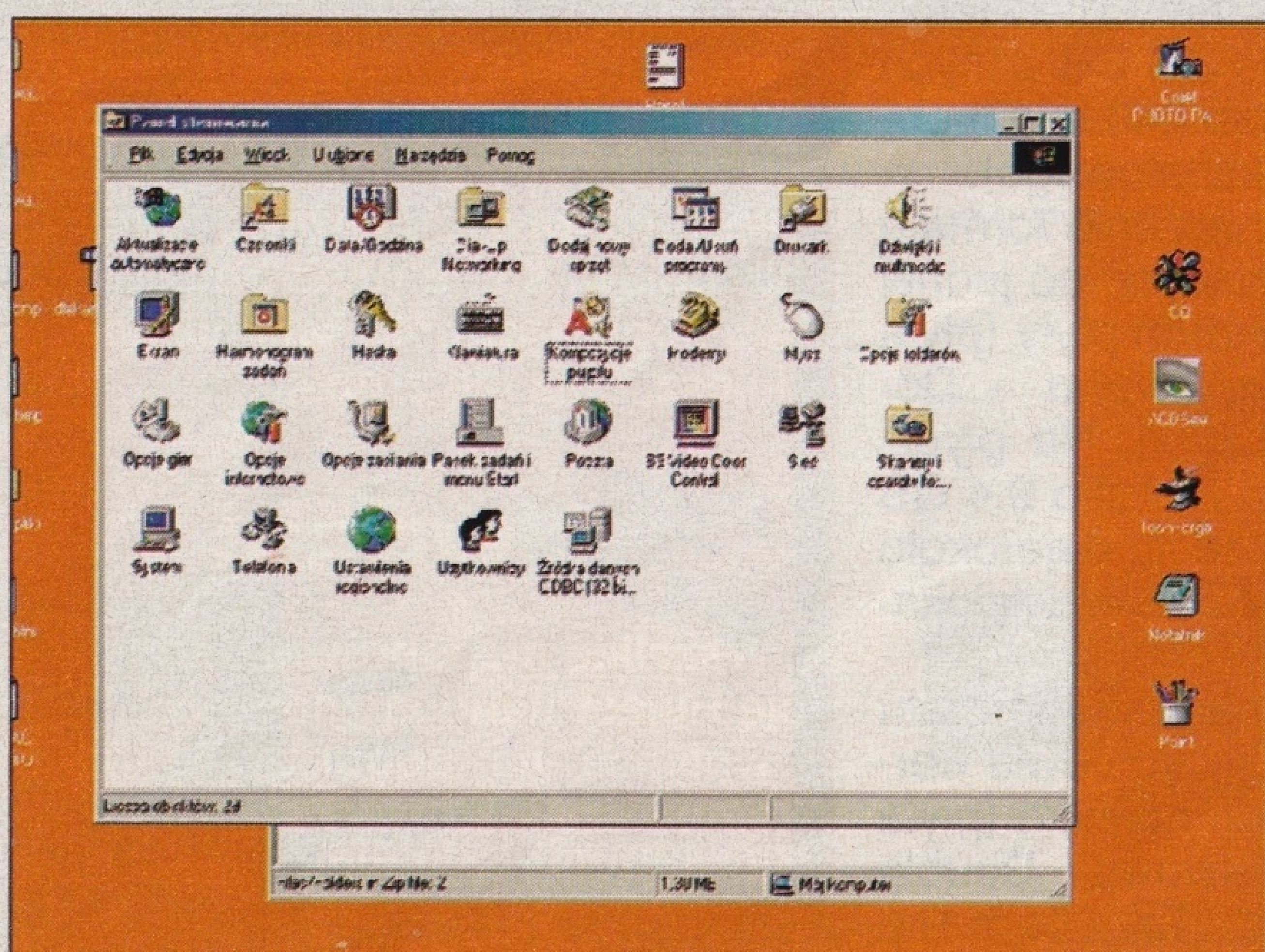
Chcesz zmienić tapetę, denerwują cię domyślne dźwięki systemu, chcesz zaktualizować sterowniki? Wszystkie potrzebne opcje znajdziesz w Panelu Sterowania...



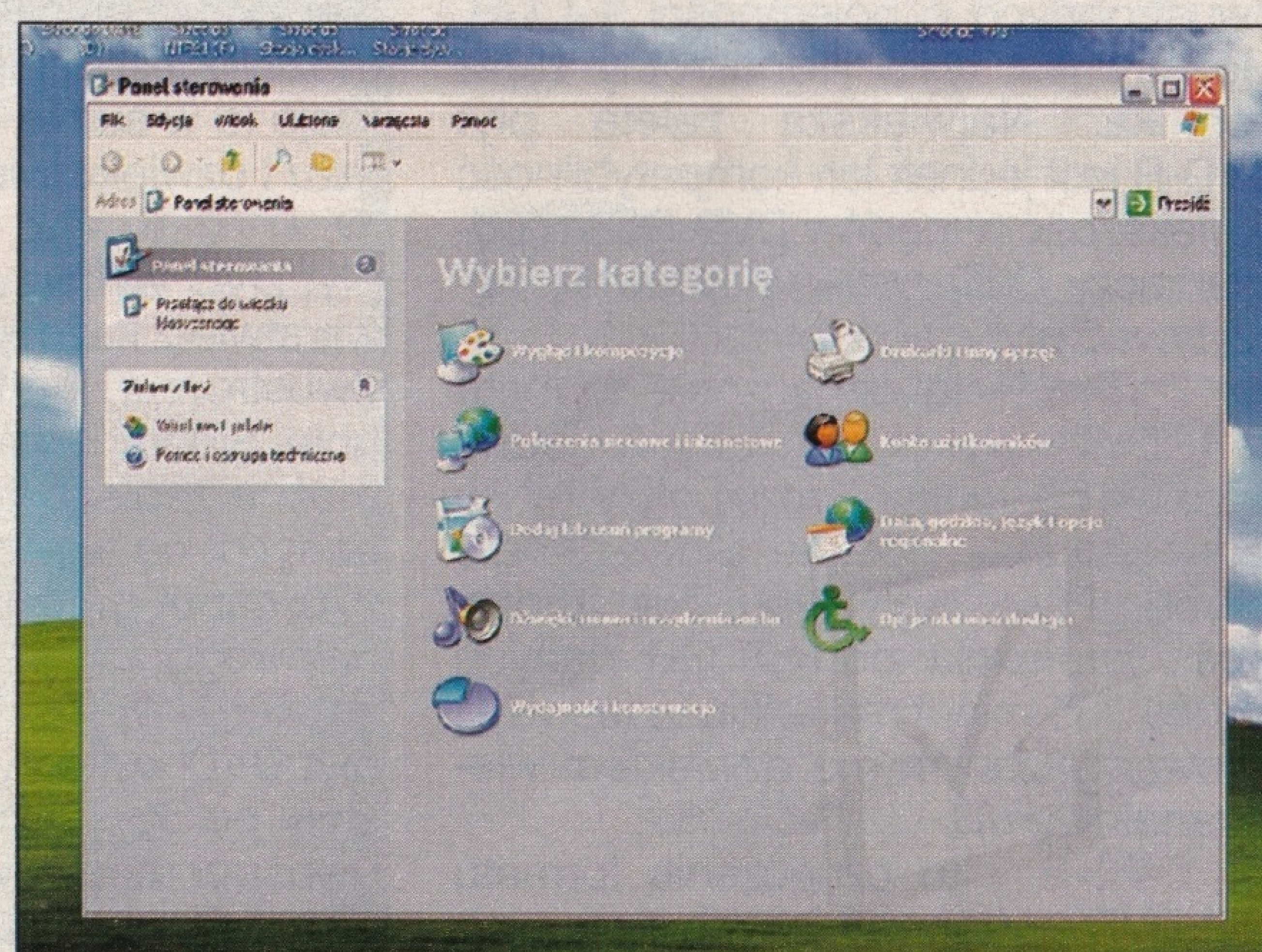
Panel Sterowania to miejsce, w którym zgromadzono programy zajmujące się prawie wszystkimi opcjami systemu. Do Panelu Sterowania można dostać się na dwa podstawowe sposoby. Odpowiednie ikonki znajdują się, w zależności od konfiguracji systemu, w menu **Start \ Ustawienia** lub pod ikonką **Mój komputer** razem z ikonami napędów i drukarek. Panel Sterowania otwiera się tak samo jak zwyczajne okienko. Nie można jednak w żaden sposób modyfikować jego zawartości, dodawać czy usuwać ikonki. Możesz natomiast utworzyć sobie skróty do najczęściej użytkowanych opcji i umieścić je np. na pulpicie. W Windows Me i XP nie musisz otwierać całego Panelu Sterowania, możesz ustalić, by rozwijał się on podobnie jak inne katalogi w menu **Start**. W ten sposób będziesz mógł szybciej dotrzeć do potrzebnych opcji. Aby włączyć rozwijanie Panelu Sterowania w Windows Me, kliknij prawym przyciskiem myszy na pasku zadań i wybierz **Właściwości**. W zakładce **Właściwości** w polu **Opcje Menu Start** zaznacz **Rozwiń polecenie Panel Sterowania**. W Windows Xp, po uruchomieniu właściwości **Paska zadań**, wybierz zakładkę menu **Start** i kliknij na przycisku **Dostosuj**. W nowo otwartym oknie wybierz zakładkę **Zaawansowane**, w polu **Elementy menu Start** pod opcją Panel Sterowania zaznacz **Wyświetl** jako menu. Dodatkowo w najnowszej wersji Windowsa zastosowano jeszcze jedną innowację. Kiedy po raz pierwszy uruchomisz Panel Sterowania, zamiast znajomego okienka z poszczególnymi ikonami, przywita cię ekran umożliwiający wybór kategorii, w której chcesz dokonać zmian. Kiedy wybierzesz jedną z nich, np. **Wygląd i kompozycje**, system zaproponuje ci skróty do kilku podstawowych czynności, takich jak zmiana tapety czy wygaszacza ekranu. Oprócz tego umożliwi ci dostęp do ikon bezpośrednio związanych z daną kategorią, czyli w tym wypadku **Ekran**, **Pasek zadań**, menu **Start** i **Opcje folderów**. Rozwiązanie to może przyspieszać wykonywanie typowych czynności, jednak w praktyce bywa męczące. Na szczęście można je wyłączyć, klikając na opcji **Przełącz do widoku klasycznego**.

Zaczynamy...

Podstawowe opcje dostępne w Panelu Sterowania znajdują się pod ikonką **System**. Zakładka **Ogólne** wyświetla jedynie podstawowe informacje o komputerze, szczegóły konfiguracji sprzętowej ukryte są pod zakładką **Menadżer urządzeń**. W Windows XP **Menadżer urządzeń** uruchamia się jako oddzielne okno poprzez zakładkę **Sprzęt**. Dodatkowo zawiera także skrót do **Kreatora dodawania nowego sprzętu**, który w starszych wersjach Windows dostępny jest jedynie poprzez oddzielną ikonkę w Panelu Sterowania. W Menadżerze urządzeń pogrupowane są w odpowiednie kategorie wszystkie elementy składowe twojego komputera. Rozwijając każdą kategorię, będziesz mógł dotrzeć do każdego elementu. Jeśli zaznaczysz konkretne urządzenie i wciśniesz przycisk **Właściwości**, przejdziesz do ekranu umożliwiającego zmianę sterownika, ustawienie parametrów czy wyłączenie urządzenia. Menadżer urządzeń umożliwia także usuwanie konkretnego sprzętu z systemu. Kolejna zakładka pozwala tworzyć kilka profili sprzętowych, co może przydać się posiadaczom bardziej rozbudowanych konfiguracji, którzy nie chcą nadmiernie obciążać komputera nieużywanym w danym momencie sprzętem. Dostępna w Windows 98 i Me zakładka **Wydajność** umożliwia konfigurację pamięci wirtualnej oraz wyłączenie przyspieszenia sprzętowego dla grafiki. W Windows XP opcje te umieszczono pod przyciskiem **Wydajność** w zakładce **Zaawansowane**. Dodatkowo w najnowszych okienkach w programie System umieszczono cały zasób opcji niedostępnych we wcześniejszych wersjach. Można w nich między innymi ustalić parametry odzyskiwania systemu, ustawienia automatycznej aktualizacji i obsługi pulpitu zdalnego. Także tutaj umieszczono ustawienia pozwalające określić nazwę komputera w Sieci i grupę roboczą, do której należy. We wcześniejszych wersjach systemu opcje te znajdowały się w programie Sieć.



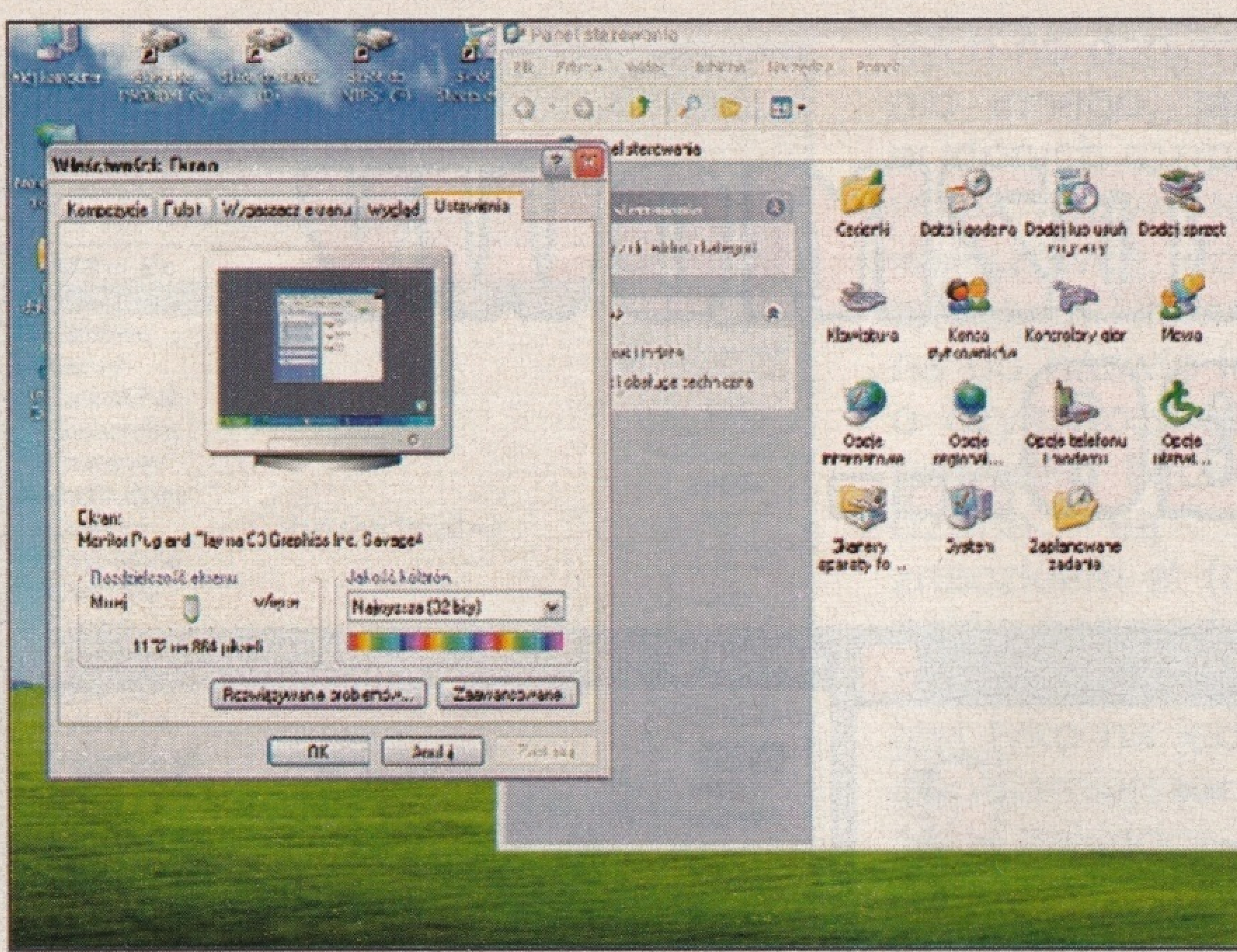
W starszych wersjach Windows Panel Sterowania przypomina kolejny katalog z programami. Tylko ikonki są ciut inne...



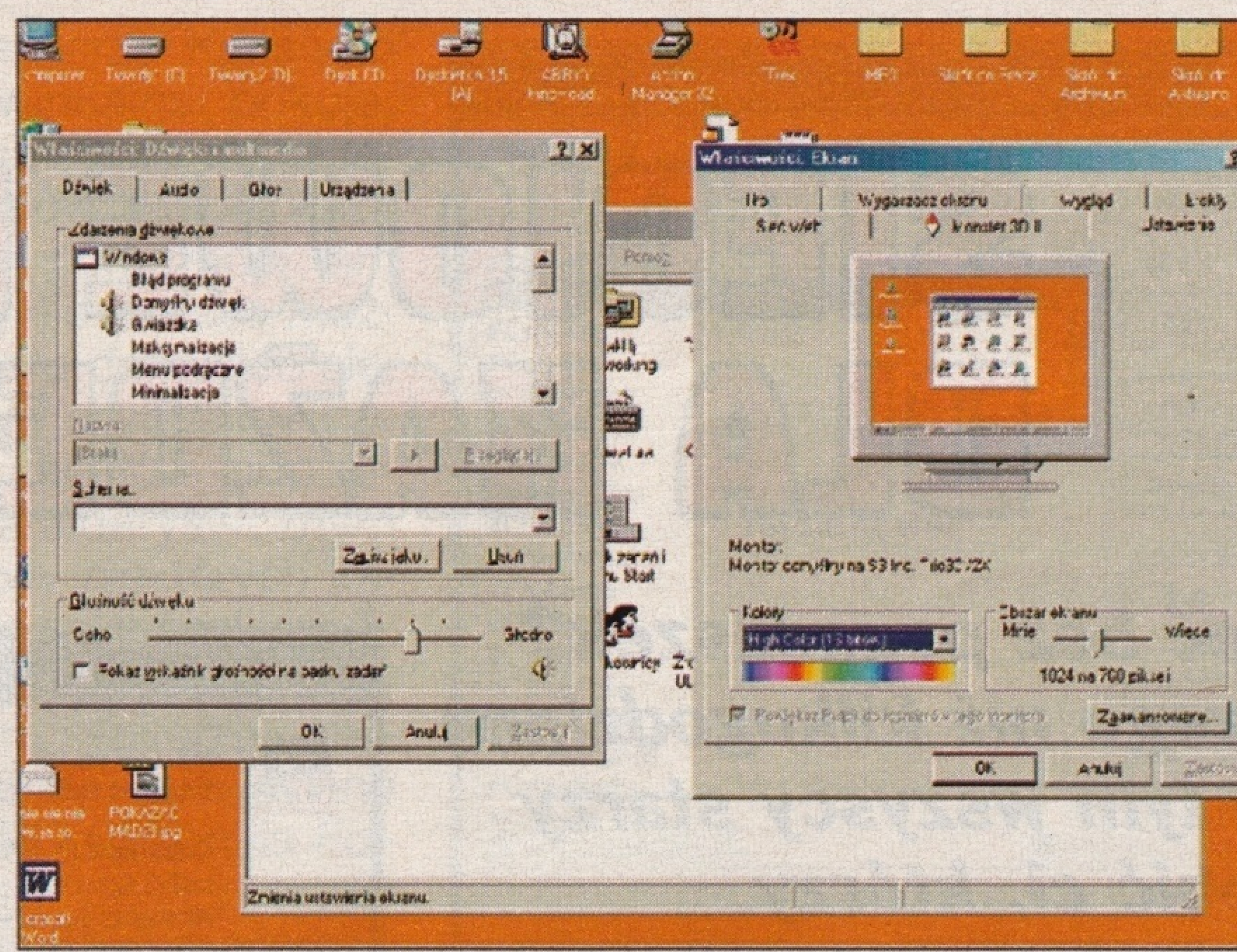
W Windows XP programiści wprowadzili podział na kategorie. Osobno ustawiasz opcje związane z wyglądem, osobno Sieć...

Tak, jak lubisz

Kiedy zakończysz walkę ze sprzętem, warto dostosować do swoich potrzeb ustawienia dotyczące ekranu i dźwięków systemu. Opcje dotyczące ekranu znajdziesz pod ikonką **Ekran**. Po jej uruchomieniu będziesz mógł zmienić tapetę, wykorzystując zakładkę **Tło** (w Windows XP nosi ona nazwę **Pulpit**), wybrać wygaszasz ekranu czy zdecydować, jak mają wyglądać poszczególne elementy okienek. Ostatnia zakładka, **Ustawienia**, umożliwia zmianę rozdzielczości ekranu oraz określenie, z jaką ilością kolorów ma być on wy-



Wybór rozdzielczości monitora oraz liczby kolorów praktycznie we wszystkich Windows wyglądają podobnie...

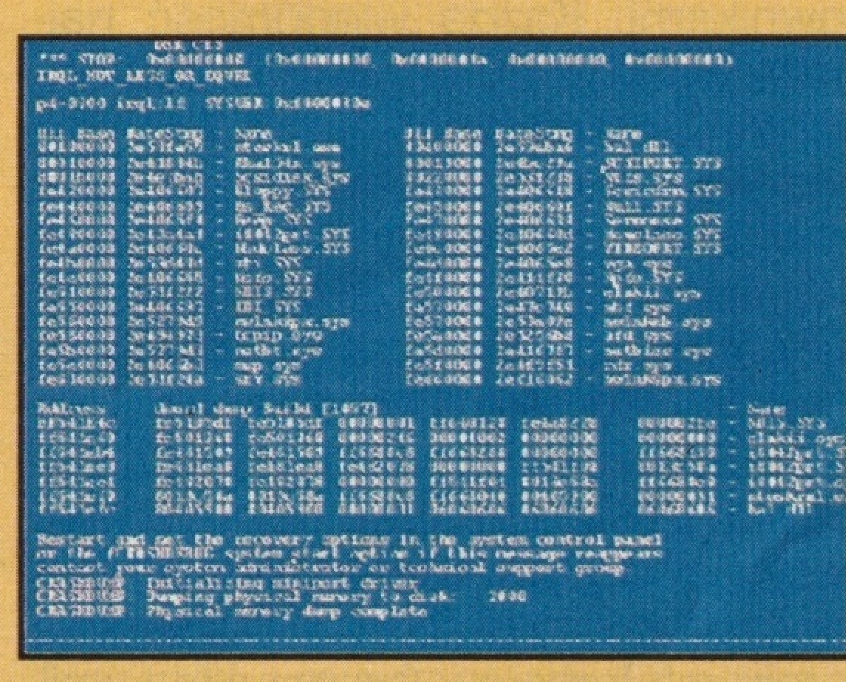


...co najlepiej widać, porównując ten i poprzedni screen. Również panel multimediów nie zmienił się zasadniczo

świetlany. Wciśnięcie przycisku **Zaawansowane** da ci dostęp do kilku kolejnych opcji umożliwiających zmianę typu monitora, ustalenie jego częstotliwości pracy. Także tutaj możesz określić, czy wszystkie zmiany mają być wprowadzane na bieżąco, czy każda z nich będzie wymagała ponownego uruchomienia systemu (co jest rozwiązaniem wolniejszym, ale zapewniającym o wiele większą stabilność pracy systemu). W starszych windowsach pod ikonką Ekran znajduje się także zakładka **Efekty** umożliwiająca między innymi zmianę ikonek dla kosza czy otoczenia sieciowego. Dodatkowo można było włączyć obsługę niektórych efektów graficznych, takich jak animowane menu czy wyświetlanie zawartości okna podczas przeciągania. W Windows XP część z tych opcji umieszczono pod przyciskiem **Dostosuj pulpit** w zakładce **Pulpit** i pod opcją **Efekty** w zakładce **Wygląd**. Opcja **Dostosuj pulpit** zawiera także zakładkę **Sieć Web**, umożliwiającą między innymi wyświetlanie strony internetowej jako elementu pulpitu. W starszych Windowsach zakładka ta jest dostępna bezpośrednio pod ikoną **Ekran**. Dostęp do ustawień dźwiękowych uzyskasz, uruchamiając ikonkę **Dźwięki i urządzenia multimedialne** (w Windows XP nosi ona nazwę **Dźwięki i urządzenia audio**). Pierwsza zakładka **Dźwięki** umożliwia przypisanie pliku dźwiękowego do konkretnego wydarzenia w systemie. W ten sposób możesz przy każdym uruchomieniu systemu usłyszeć np. fragment ulubionej piosenki. Jedynym ograniczeniem jest format wykorzystywany przez system. Plik musi być w formacie WAV, w przypadku innych plików, np. mp3, konieczna będzie ich konwersja (przy użyciu dowolnego programu do tworzenia mp3, np. Cdexa). Znajdujący się poniżej suwak umożliwia regulację głośności i włączenie wyświetlania wskaźnika głośności na pasku zadań. Dalsze zakładki umożliwiają ustalenie urządzenia służącego do odtwarzania i nagrywania dźwięków, co może przydać się osobom posiadającym więcej niż jedną kartę muzyczną. Zakładka **Urządzenia** zawiera listę sprzętu audio znajdującego się w komputerze oraz wszystkie kodeki odpowiedzialne za odtwarzanie obrazu i dźwięku. Tutaj będziesz mógł pozbyć się starszych kodeków np. niezbyt dobrze współpracujących z odtwarzaczem DivX. Jeśli nie chcesz samodzielnie wybierać odpowiednich dźwięków i ustawiać wszystkich opcji wyświetlania, możesz skorzystać z jednego z kilkunastu przygotowanych przez Microsoft schematów. Zawierają one skonfigurowane ustawienia pod względem konkretnego stylu np. Dżungla, Natura itd. Dodatkowe schematy można znaleźć także w Internecie, często są to zestawy tematyczne inspirowane konkretną grą czy filmem. Opcje umożliwiające zmianę schematu znajdują się pod ikonką **Kompozycje pulpitu**. W Windows XP umieszczono je razem z innymi ustawieniami pod ikonką **Ekran**.

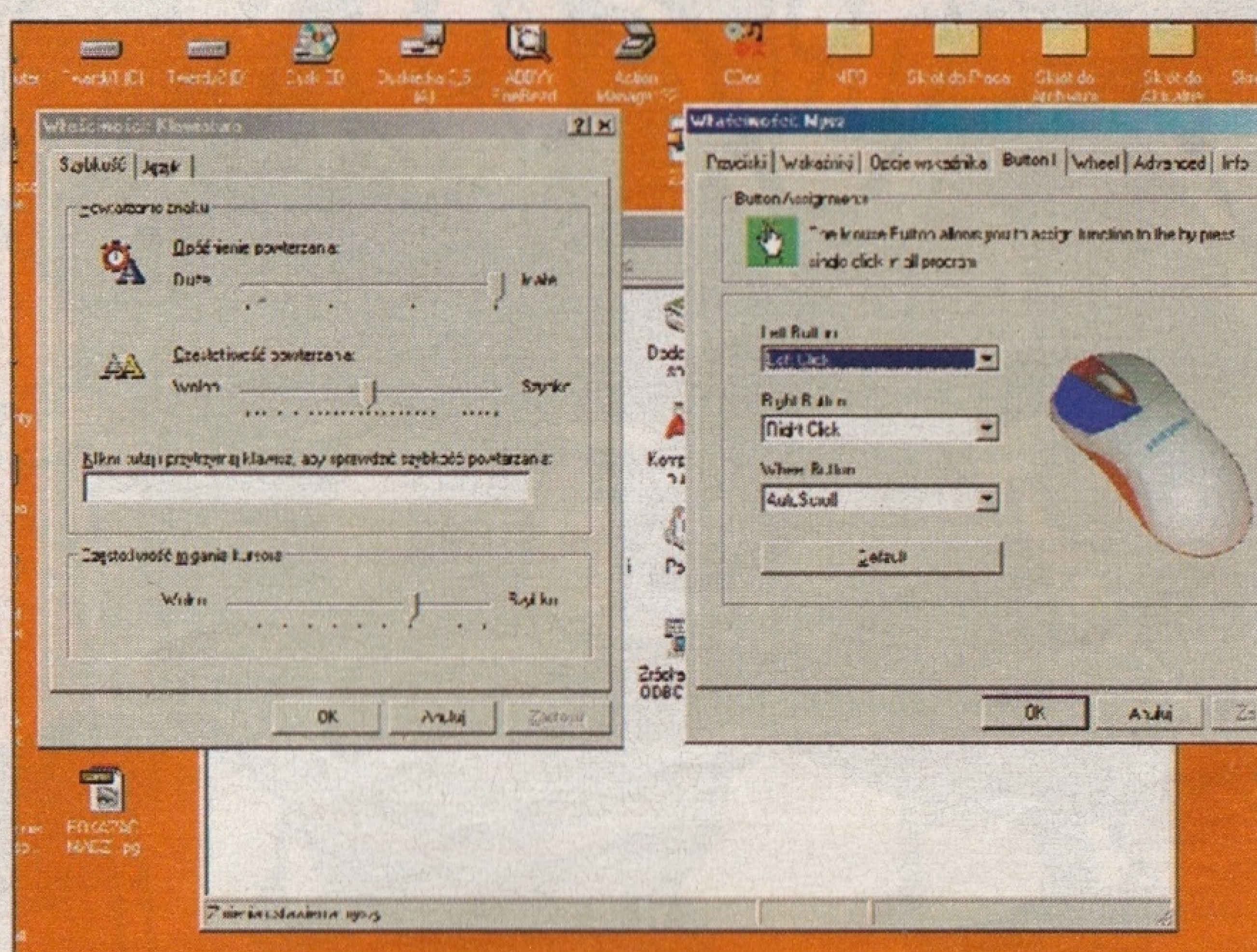
Uważaj, co robisz!

Zmienianie niektórych ustawień w Panelu Sterowania może przynieść nieoczekiwane i raczej niepożądane skutki. Wielu użytkowników padało ofiarą niedopracowanych sterowników, które nieopatrznie zaktualizowali do nowszej wersji i które okazywały się humorzaste. Nasza rada: nie zmieniaj ważnych ustawień, jeśli wszystko działa, jak trzeba...

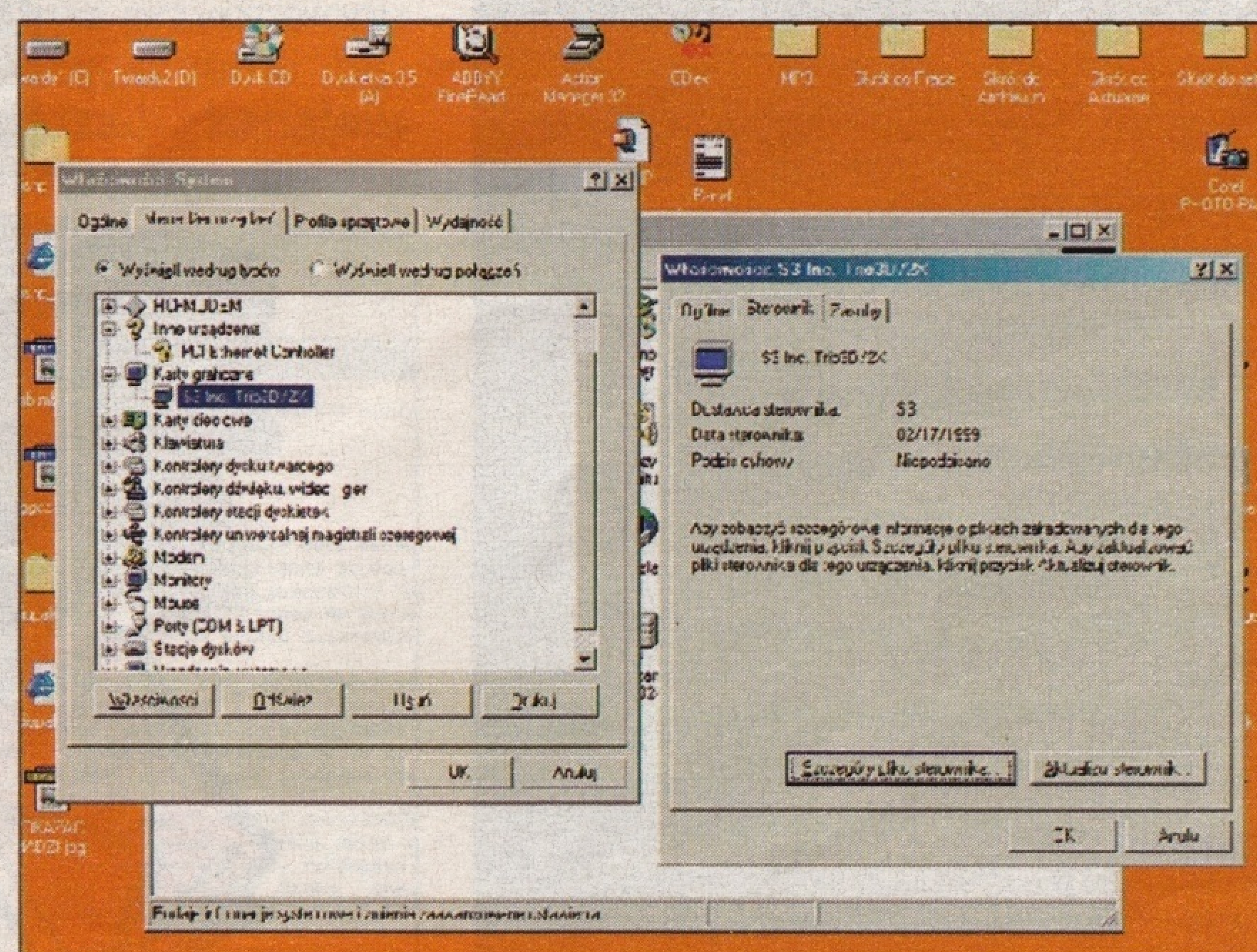


Co dalej?

Oczywiście możliwości Panelu Sterowania na tym się nie kończą. Korzystając z ikonek **Klawiatura**, **Mysz** i **Opcje gier** (w XP pod nazwą **Kontrolery gier**), będziesz mógł zmienić ustawienia urządzeń sterujących. Dostępne opcje pozwalają na zmianę czułości klawiszy czy np. dostosowanie myszy do potrzeb osób leworęcznych. Opcje kontrolerów umożliwiają ich kalibrację, niezbędną do prawidłowego wykorzystania w grach. Odpowiednie ikonki pozwolą ustawić datę i godzinę, konfigurację połączenia internetowego, modemu czy drukarki...



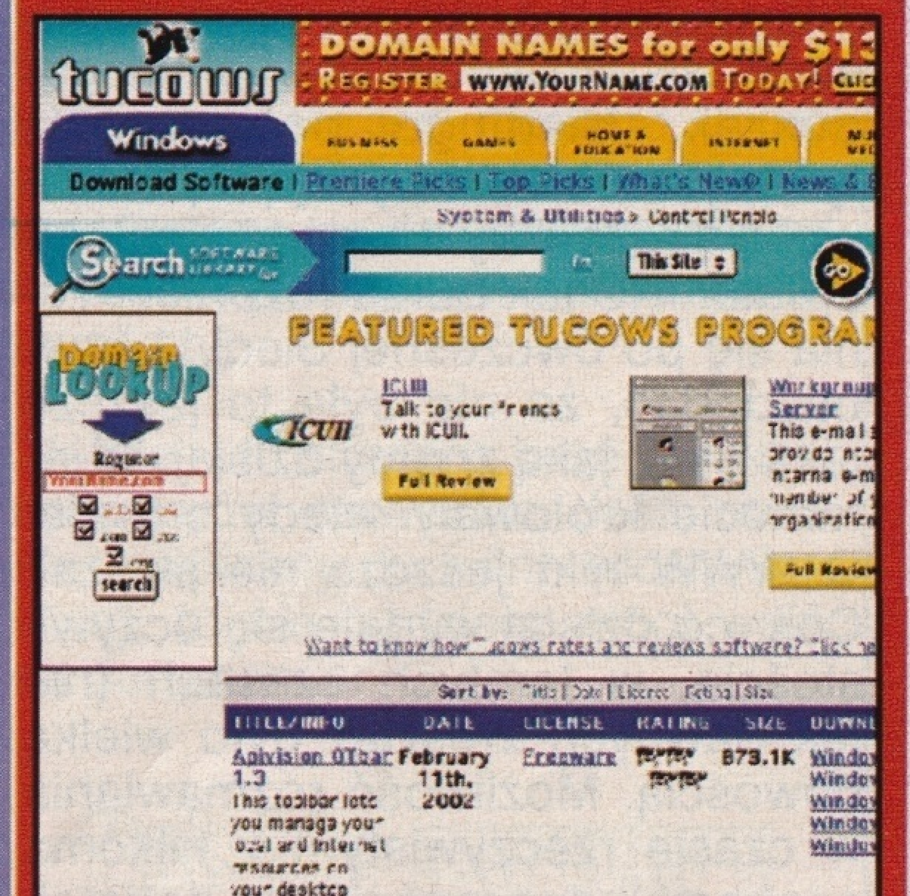
Właściwości klawiatury wyglądają wszędzie tak samo, ale właściwości myszki zależą od oprogramowania twego gryzonia



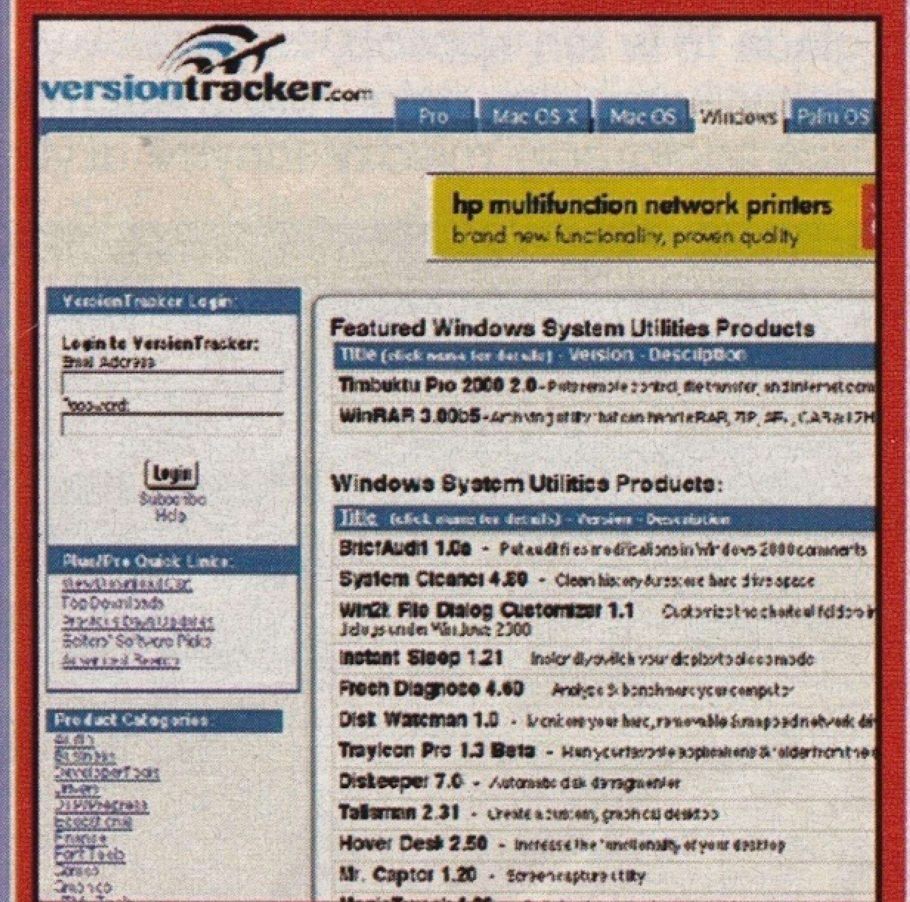
Korzystając z Właściwości systemu, możesz nie tylko dowiedzieć się, co siedzi w twoim PC, ale i pogrzebać w sterownikach

Po co się męczyć – ten program cię wyręczy...

Nie wszystkie ustawienia Windows dają się łatwo i szybko zmieniać. Część z nich została ukryta przez twórców systemu i nie ma do nich bezpośredniego dostępu. Mając zaś żądne eksperymentów młodsze rodzeństwo, zapewne zechciałbyć samemu zablokować możliwość dokonywania niektórych modyfikacji. Jak to zrobić? Jak zwykle w takiej sytuacji warto poszperać w Internecie. W Sieci znajduje się bardzo dużo stron, na których są przydatne programy dodające nowe funkcje do Panelu Sterowania, uaktywniające pochowane funkcje czy np. chowające część opcji.



http://tucows.icm.edu.pl
Swoje poszukiwania możesz rozpocząć od tej strony. W dziale Windows, System & Utilities – Control Panels znajdziesz kilka pożytecznych narzędzi. Wśród nich zwróć uwagę na Cube'd Utils, pozwalający np. zmieniać ikonki programów, manipulować okienkami czy ukrywać niektóre opcje z Panelu Sterowania. Jeśli chcesz jeszcze więcej dodatkowych opcji, zainstaluj RESTrick Control Panel – ten program posiada także ulepszoną opcję Dodaj / Usuń programy.

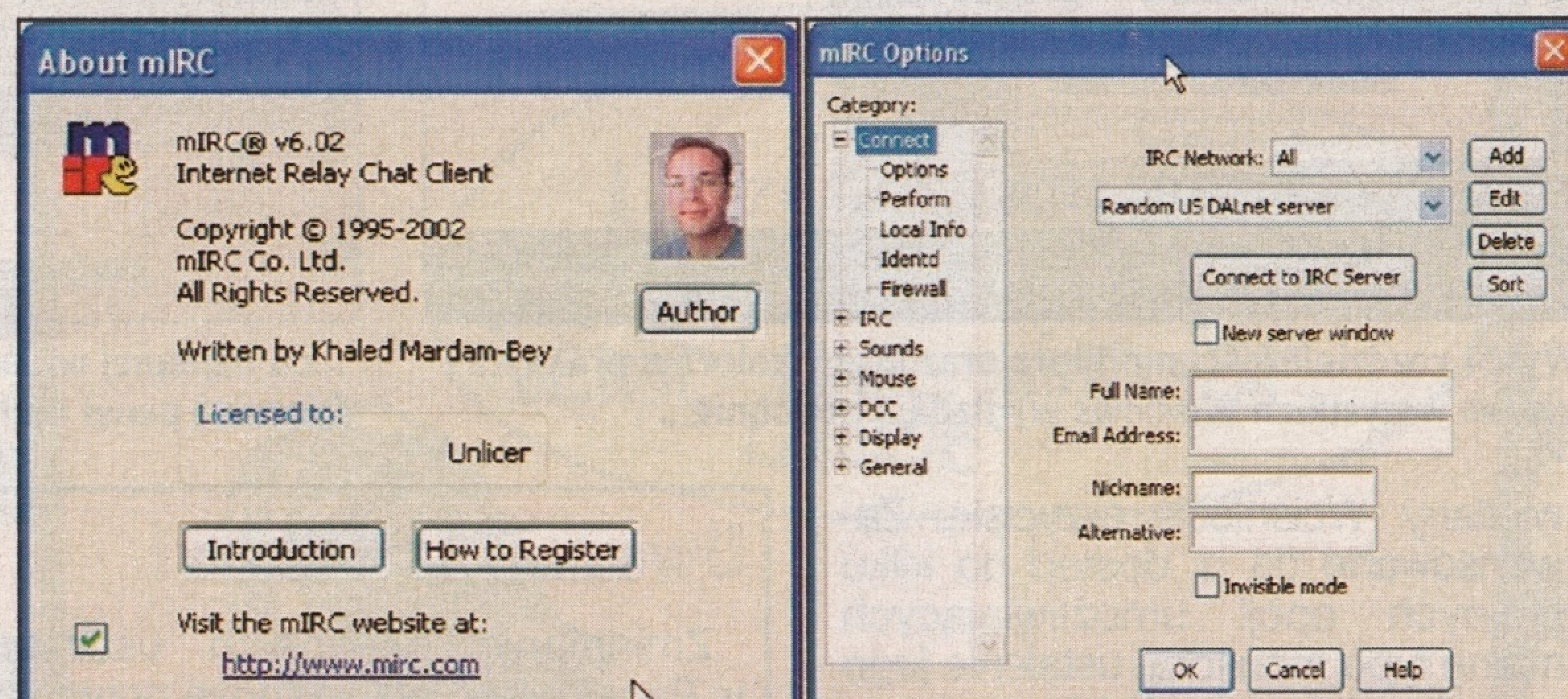


www.versiontracker.com.pl
Oto kolejne bardzo bogate archiwum oprogramowania, w którym na pewno znajdziesz wiele ciekawych programów ułatwiających życie z Panelem Sterowania Windows. Zanim jednak zainstalujesz wszystkie znalezione rzeczy, pamiętaj, że co za dużo, to niezdrowo...

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. ©Marcin Kułakowski

IRC: SIECIOWE ROZMOWY DLA KAŻDEGO...

Czy wyobrażasz sobie Sieć bez pogaduszek? Nie ma przecież nic lepszego niż kilkugodzinna sesja na IRC-u. Wiedzą o tym wszyscy starzy wyjadacze. A co mają zrobić ci, którzy zaczynają swoją przygodę z Internetem?



Gdy już masz dostęp do mIRC-a, musisz go skonfigurować do pracy...

Pod koniec lat 80. Fin Jarkko Oikarinen (warto zapamiętać to nazwisko) wymyśla IRC (Internet Relay Chat), czyli popularny system internetowych pogaduszek. Niedługo potem setki tysięcy osób zachwycają się możliwością rozmowy z ludźmi z całego świata. IRC jak burza rozprzestrzenia się po ówczesnej Sieci. A trzeba dodać, że nie była to jeszcze taka Sieć, jaką znamy dzisiaj. W internecie królowały wtedy e-maile. O WWW nikt jeszcze nie słyszał. Coś, co dzisiaj wydaje się oczywistością, w tamtych czasach (nie tak dawnych zresztą) było wielką nowością. Możliwość rozmawiania w czasie rzeczywistym z kilkoma osobami jednocześnie, na dodatek oddalonymi nieraz o tysiące kilometrów, była przeżyciem niezwykle ekscytującym.

Dziś w dobie komunikatorów takich jak Gadu-Gadu, Tlen.pl czy ICQ oraz czatów dostępnych przez WWW, rozmowy na IRC-u mogą niektórym wydawać się anachroniczne. Nic bardziej błędnego. IRC w dalszym ciągu jest potężnym narzędziem o niezwykłych możliwościach. Spróbuj i przekonaj się sam.

Jak to działa?

Zasada działania IRC oparta jest na technologii typu klient-serwer. Wygląda to w ten sposób, że jeden wydajny komputer pełni rolę maszyny pośredniczącej miedzy innymi użytkownikami. Każda wiadomość najpierw wędruje do serwera, a dopiero później do adresata.

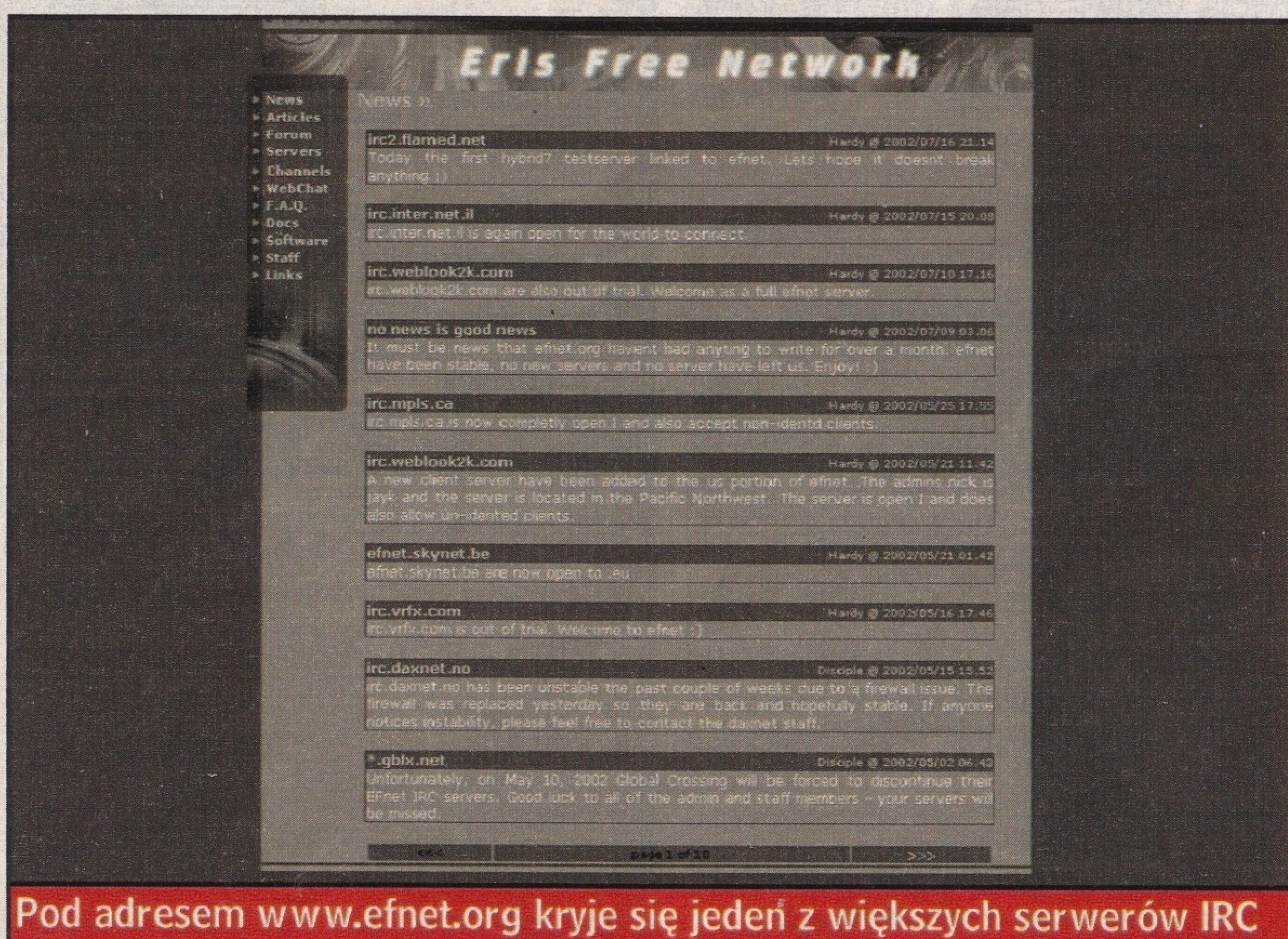
Serwery IRC z całego świata połączone są w różne sieci. Jedną z większych jest np. EFNet. Każdym serwerem opiekuje się powołana do tego celu osoba piastująca stanowisko administratora i określana potocznie IRC-operatorem. Osoba taka posiada odpowiednie uprawnienia i może wykonywać różne operacje w ramach kanałów (na przykład wpisać niesubordynowanego użytkownika do k-line [patrz ramka]). IRC-operator jest osobą, do której należy kierować wszelkie pytania oraz zgłaszać ewentualne problemy. Nie należy tego nadużywać. Do IRC-operatora zwracaj się tylko z ważnymi kwestiami dotyczącymi spraw technicznych. Co kilka lat z grona IRC-operatorów wybierana jest osoba, która reprezentuje Polskę w świecie oraz koordynuje wspólne działania. Osoba taka to IRC-koordynator. Jeśli dobrze się postarasz, być może tobie kiedyś przypadnie to zaszczytne stanowisko.

No to zaczynamy

Zanim zaczniesz swoją przygodę z IRC-em, musisz zaopatrzyć się w specjalny program (tzw. klient), który umożliwi ci połączenie z serwerem. Najpopularniejszym programem tego typu jest mIRC (http://www.mirc.com). To właśnie na przykładzie tego klienta pokażemy ci możliwości IRC-a.

Po ściągnięciu i zainstalowaniu programu należy go prawidłowo skonfigurować. Pierwsze okno, jakie ci się ukaże, zawiera miejsce na wpisanie nazwy serwera oraz twojego pseudonimu (Nickname), pod jakim będziesz widoczny na kanałach.

Uwaga! Wybór pseudonimu to bardzo ważna sprawa. Należy wymyślić sobie jakąś niepowtarzalną nazwę, ponieważ serwery nie przepadają za osobami posługującymi się tymi samymi nickami. Jeśli wpiszesz „Adam" lub „Piotrek", to możesz mieć spore kłopoty z zalogowaniem. Poza tym twoim przyjaciołom będzie trudno cię znaleźć



Pod adresem www.efnet.org kryje się jeden z większych serwerów IRC





pośród dziesiątek Adamów i Piotrków. W programie mIRC umieszczone są nazwy najpopularniejszych serwerów. Podczas wyboru serwera ważne jest, żeby wybrać serwer znajdujący się jak najbliżej ciebie. Radzimy łączyć się z polskimi serwerami (lista adresów w ramce). Aby dodać nowy serwer, musisz nacisnąć przycisk ADD i tam wpisać adres serwera (np. warszawa.irc.pl) oraz nazwę, pod jaką będzie widoczny na liście (np. warszawa). Po dodaniu serwera możesz już spróbować się z nim połączyć. W tym celu naciśnij „Connect to IRC Server". Po kilku chwilach powinieneś ujrzeć komunikat informujący, że zostałeś poprawnie zalogowany.

Po poprawnym zalogowaniu mIRC pobierze nazwy kanałów dostępnych na danym serwerze. Kanały to nic innego, jak wirtualne pokoje, w których rozmawia się na różne tematy. Nazwy kanałów są pierwszą wskazówką, co do poruszanej tam tematyki. Niemniej nie zawsze można po nazwie kanału domyśleć się, o czym rozmawiają uczestnicy pogawędki. Nazwy kanałów poprzedzone są charakterystycznym znaczkiem # (nazwy niektórych kanałów poprzedzone są znaczkiem &, oznacza to, że taki kanał widoczny jest tyko na jednym serwerze). Najpopularniejsze kanały wyświetlane są w zakładce mIRC Channels Folder. Jeśli chcesz dołączyć się do któregoś z kanałów, wystarczy, że dwukrotnie klikniesz na jego nazwę. Po wejściu na niektóre kanały ukazuje się aktualny temat rozmowy.

Uwaga! Jeśli jesteś po raz pierwszy na jakimś kanale, zanim zaczniesz pogaduszki, poprzyglądaj się trochę, jak prowadzona jest rozmowa i jakie obowiązują tam zasady. Każdy kanał rządzi się swoimi prawami i jeśli nie będziesz ich przestrzegał, bardzo szybko możesz zostać z niego wyrzucony (w IRC-owym slangu nazywa się to – kick). Najlepiej, jeśli będziesz postępował według następującej zasady: „Jeśli nie wiesz, jak się zachować, na wszelki wypadek zachowuj się przyzwoicie".

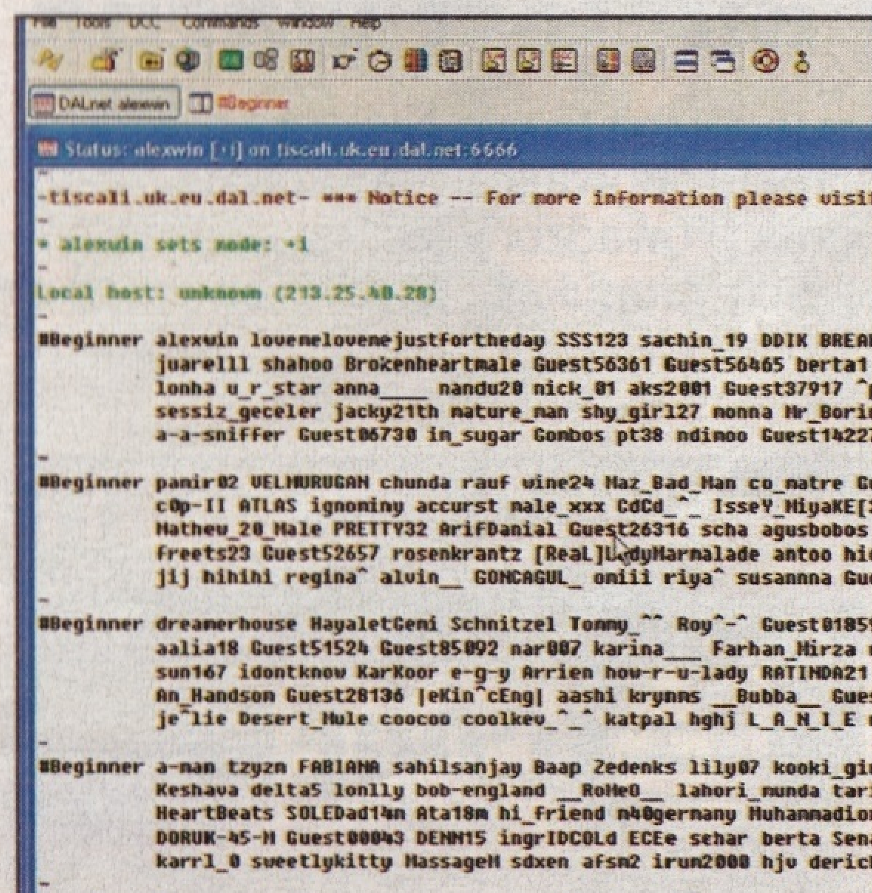
Uwaga! Na IRC-u, podobnie jak w życiu, można spotkać bardzo różnych ludzi. Niektórzy mają uczciwe zamiary, inni szukają na IRC-u okazji, żeby kogoś oszukać lub zrobić jakiś głupi dowcip. Pamiętaj, żeby nigdy nie zdradzać na IRC-u swojego prawdziwego nazwiska, numeru telefonu ani tym bardziej adresu.

Własny kanał

Jedną z bardzo przydatnych funkcji dostępnych użytkownikom IRC-a jest możliwość stworzenia własnego kanału, do którego będziesz mógł zaprosić tylko wybrane osoby.

Utworzenie własnego kanału za pośrednictwem programu mIRC jest banalnie proste. Wystarczy, że wpiszesz w okienku mIRC Channels Folder nazwę poprzedzoną # (np. #moj_fajny_kanal) i naciśniesz „Join".

Utworzenie kanału wiąże się z pewną odpowiedzialnością, ponieważ każdy, kto stworzy własny kanał, automatycznie ma przydzielony status Operatora. Dzięki temu będzie mógł zarządzać kanałem według swojego widzimisię.





Nie tylko pogaduszki

IRC służy nie tylko do pogawędek. Bardzo popularną formą IRC-owej aktywności jest wymiana plików. Po upadku Napstera, kłopotach Kazy i innych tego typu aplikacji, IRC stał się bardzo popularnym miejscem wymiany empertójek oraz innych plików. Za pośrednictwem usługi DCC (Direct Client to Client) nawiązywane jest bezpośrednie połączenie między użytkownikami i możliwa jest wymiana plików. W programie mIRC pliki możesz wysłać za pomocą polecenia DCC / Send.

Uwaga! Podczas wymiany plików, zwłaszcza z nieznajomymi, należy niezmiernie uważać, ponieważ bardzo łatwo sprowadzić na swój komputer wirusa lub trojana (program, za pomocą którego ktoś może przejąć kontrolę nad twoim komputerem). Jedną z pierwszych rzeczy, jaką powinieneś zrobić po zainstalowaniu mIRC-a, jest odznaczenie opcji Auto-get file, która znajduje się w menu File / Options / DCC. Dzięki temu program nie będzie pobierał automatycznie wszystkich plików, jakie do ciebie przyjdą.

Nie tylko ludzie

Na niektórych kanałach bardzo popularne są tzw. boty, czyli specjalne programy imitujące ludzi. Po Sieci krąży wiele anegdot, jak to niektórzy tygodniami gawędzili z botami i nawet przez myśl im nie przyszło, że rozmawiają z automatem (więcej o internetowej sztucznej inteligencji pisaliśmy w Clicku nr 7/2002).

Boty mogą spełniać kilka funkcji. Jedną z nich może być np. ochrona kanału przed przejęciem podczas nieobecności operatora. Inne boty, tzw. war-boty, mają za zadanie siać zamęt i zniszczenie w Sieci: na nie trzeba szczególnie uważać.

Powodzenia

IRC to temat rzeka. W tak krótkim artykule nie sposób opisać wszystkich zaawansowanych opcji i możliwości dostępnych za jego pośrednictwem. Starliśmy się opisać niezbędne czynności, jakie musisz wykonać, żeby zacząć korzystać z IRC-a. Jeśli zaciekawił cię ten temat, to zachęcamy do zgłębiania go.

IRC-owy żargon

Kick – przywilejem operatora kanału jest wywalanie za fraki nieproszonych gości. Jeśli nie chcesz wylądować poza kanałem, lepiej grzecznie się zachowuj.

Ban – Bany (niektórzy mówią – banany) stosowane są w ostateczności, jeśli nie pomaga zwykły kick. Osoba, która dostanie bana, nie może wrócić na dany kanał. Bany mogą rozdawać operatorzy.

Op – inaczej operator. Łatwo takiego poznać, ponieważ przed nickiem ma „małpkę" – @. Życie administratora nie jest łatwe, ale w zamian za to może rozdzielać na prawo i lewo kicki oraz bany.

Flood – jeśli jakiś nowicjusz wysyła za dużo tekstu naraz, powoduje to tzw. zjawisko floodowania. W skrajnych przypadkach może to doprowadzić nawet do zerwania połączenia. Dlatego na IRC-u wysyłamy tylko krótkie (najwyżej 2-3 linijkowe komunikaty).

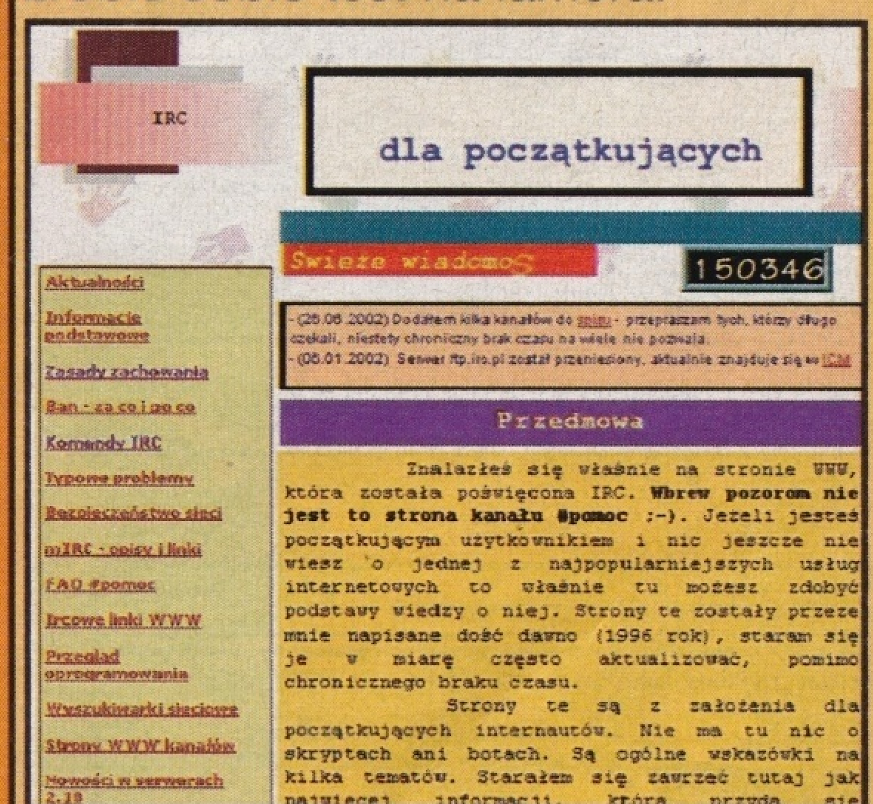
k-line – to straszna broń w rękach operatorów serwerów. Jeśli zostaniesz wpisany do k-line (dostaniesz klina), to nie będziesz mógł wejść na dany serwer.

Polskie serwery

krakow.irc.pl
warszawa.irc.pl
poznan.irc.pl
lublin.irc.pl
wroclaw.irc.pl

Ciekawe strony

– **http://pomoc.irc.pl/** – znajdziesz tu wszystko, co na początku o IRC-u wiedzieć należy. Zanim przystąpisz do pogaduszek, przeczytaj dokładnie tę stroną, a wtedy unikniesz wielu kłopotów. Trzeba ci wiedzieć, że ludzie korzystający z IRC-a są bardzo wrażliwy na wszelkie przejawy niekompetencji. Warto zawczasu zrobić sobie test na lamera.

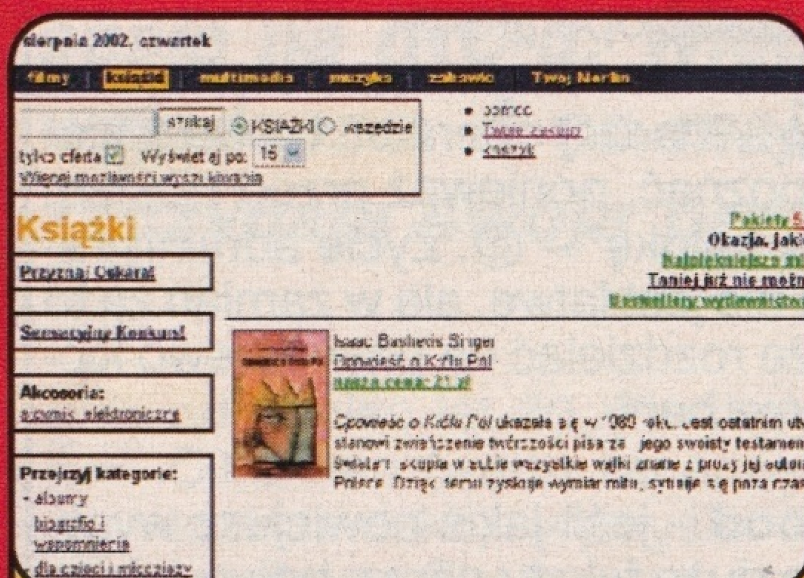


– **http://www.irc.xcom.pl/** – znajdziesz tu między innymi bardzo przydatny wykaz akronimów oraz emotikonów używanych na IRC-u i nie tylko.
– **http://www.newircusers.com**
– **http://www.beginner.proroom.com**

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. ©Marcin Kułakowski

5x WWW

Nowy rok szkolny za pasem. Najwyższy czas zainteresować się książkami. Jeśli nie możesz czegoś znaleźć w zwykłej księgarni, spróbuj szczęścia w Internecie.



http://www.merlin.com.pl



http://www.gkn-prus.com.pl



http://www.sk.com.pl



http://www.mojaksiazka.com



http://ksiegarnia.pwn.pl

http://wasarrested.com

Do paki!

Czy marzyłeś kiedyś by pozamykać w więzieniu wszystkich, którzy zaleźli ci za skórę? Jeśli tak, to dzięki Internetowi twoje marzenia mogą się spełnić. Wystarczy, że odwiedzisz witrynę **http://wasarrested.com/** i wypełnisz krótki formularz. Nawet nie musisz podawać powodów, dla których uważasz, że dany osobnik powinien spędzić resztę życia za kratkami. Przy pomocy **wasarrested.com** delikwent szybko, sprawnie i bez sądu zostanie osadzony w wirtualnym więzieniu pod zarzutem... No właśnie, zarzuty zawsze się znajdą. Do wyboru masz kilka, mniej lub bardziej, poważnych zarzutów. Wejdź na stronę **http://clickers.wasarrested.com/Warszawa/hack**, a dowiesz się, za co posiedzi w więzieniu twój ulubiony Clickers. Będziemy posyłać mu paczki....



http://www.gry-online.pl/s008.asp

Pogadaj z nami

Gry On-line to bardzo popularny wśród graczy serwis. Znajdują się tu informacje o niemal wszystkich grach, jakie wyszły na naszym rynku. Na szczególną uwagę zasługują poradniki do gier z dokładnymi opisami wielu elementów, takich jak poszczególne plansze, uzbrojenie i postacie. Gracze zaglądają tu często, ponieważ serwis jest bardzo starannie redagowany i regularnie aktualizowany.

Ostatnimi czasy na łamach Forum organizowanego przez Gry-online (**http://www.gry-online.pl/S008.asp**) bardzo często goszczą autorzy Clicka! Dyskutujemy tutaj o Clicku! i jego zawartości. Jeśli chcesz z nami pogadać i wyrazić swoją opinię o czasopiśmie, szukaj na Forum wątków z Clickiem! w temacie.

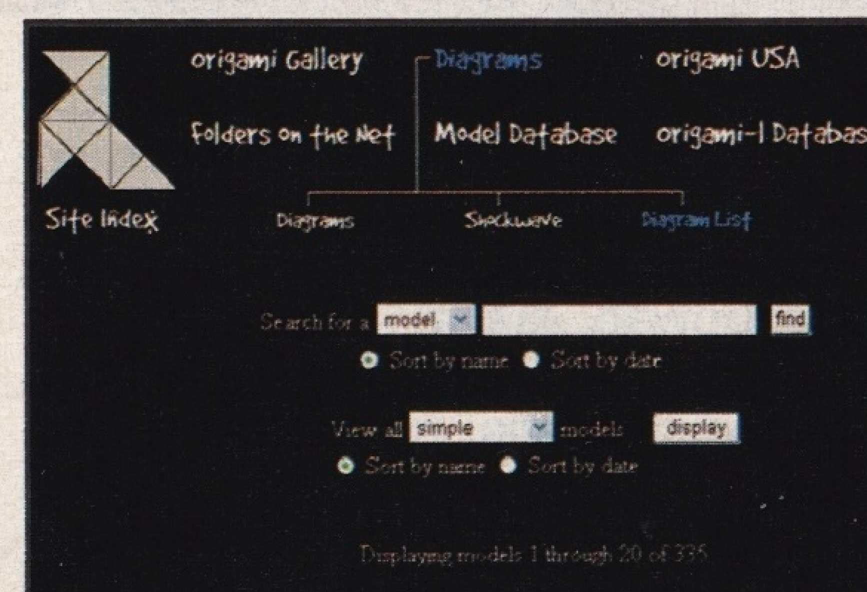


http://dev.origami.com/diagram.cfm

Origami nie takie trudne

Japończycy to bardzo ciekawy naród. Z jednej strony zachwycają się supernowoczesnymi komputerami, z drugiej zaś fascynują składaniem z papieru różnych wymyślnych figurek. Japońska sztuka składania papieru nazywa się Origami i jest bardzo popularna nie tylko w Kraju Kwitnącej Wiśni. Origami ma rzesze fanów na całym świecie.

Dzięki Internetowi ty również możesz spróbować swoich umiejętności. Na stronie **http://dev.origami.com/diagram.cfm** znajdziesz setki szczegółowych diagramów, czyli dokładnych instrukcji, jak wykonać daną figurę. Trzeba przyznać, że złożenie niektórych figur jest dużo trudniejsze niż złożenie komputera. Uwaga! Większość umieszczonych tu plików zapisanych jest w formacie *.pdf. Aby otworzyć te pliki, musisz zainstalować program Adobe Acrobat Reader (**http://www.adobe.pl**)



http://www.htmlguru.com

Guru webmasterów

Ciężka jest praca webmastara, czyli osoby projektującej strony internetowe. Ciągle zmieniające się technologie zmuszają do nieustannych poszukiwań i pogoni za nowinkami.

Jedną z nowości, która szturmem zdobywa sieciowe przestrzenie, jest rozszerzona wersja poczciwego HTML, czyli DHTML. Dzięki dodatkowym instrukcjom strony internetowe nie muszą już być tak ponure i statyczne jak dotychczas.

W witrynie **http://www.htmlguru.com/** znajdziesz wiele porad dla osób, które chcą poznać tajniki tego języka. Na stronie znajduje się oczywiście mnóstwo przykładów oraz innych przydatnych rzeczy. Autorzy strony szczególny nacisk położyli na łączenie DHTML z innym sieciowym hitem, jakim są animacje w technologii Flash.

Strona **http://www.htmlguru.com/** sama w sobie wygląda imponująco i może być wzorem dla wielu rodzimych webmajstrów. Jeśli chcesz, by twoja strona była równie atrakcyjna, musisz się nieźle postarać.

http://www.szorty.pl

Podobno długość nie jest ważna

Ta strona nie jest internetowym sklepem z tekstyliami, lecz witryną poświęconą niezależnej twórczości filmowej. Możesz pooglądać sobie tutaj różne, nieraz bardzo śmieszne filmiki. Pliki podzielone zostały na kilka kategorii. Znajdziesz tu teledyski, reklamy, zwiastuny oraz animacje. Większość plików ma niewielkie rozmiary, więc ściągają się w miarę szybko. Na szczególną uwagę zasługują animacje umieszczone w dziale „Flaszki". Jak sama nazwa wskazuje, są to animacje wykonane w technice Flash. Niektóre z nich po prostu powalają na kolana. Cały czas prowadzony jest ranking najlepszych produkcji. Ty również możesz umieścić swoje dzieło w Szortach. Kamera w dłoń i do dzieła...



www.humordatabase.com

Baza z humorem

We wszechświecie istnieją dwie rzeczy szybsze od światła. Jedną są plotki, a drugą – kawały. Obie wybrały sobie Sieć za miejsce swej egzystencji. Internet znakomicie nadaje się zarówno do plotkowania, jak i opowiadania kawałów. Plotkami nie będziemy się zajmować, ale kawały... czemu nie?

Dowcip krążący po Sieci wcześniej czy później trafia na stronę **http://www.humordatabase.com**. Znajdziesz tutaj potężne archiwum humoru wszelkiej maści. Niestety, większość po angielsku.

Tekst: Alexander Winciorek

www.leksyka.pl

Mega słownik

W dzisiejszych czasach znajomość języka angielskiego jest niezbędna. Podczas sieciowych wędrówek nie obejdziesz się bez dobrego słownika. Na szczęście istnieje znakomita witryna **http://www.leksyka.pl**.

Każde hasło, oprócz tłumaczenia, zawiera przykładowe użycia danego zwrotu czy wyrazu w oryginalnym tekście zaczerpniętym z czasopisma. Jeśli nie znasz pozostałych wyrazów z przykładowej frazy, wystarczy, że najedziesz na nieznany wyraz kursorem i od razu ukaże się jego tłumaczenie. Prawda, że sprytne?

Autorzy Leksyki przykładają ogromną wagę do fachowości. Poszczególne partie słownictwa opracowywane są przez specjalistów z danej dziedziny – ekonomistów, prawników, lekarzy, informatyków itp., będących najczęściej pracownikami akademickimi. Uwaga! Żeby w pełni korzystać z zasobów Leksyki, należy się zarejestrować.



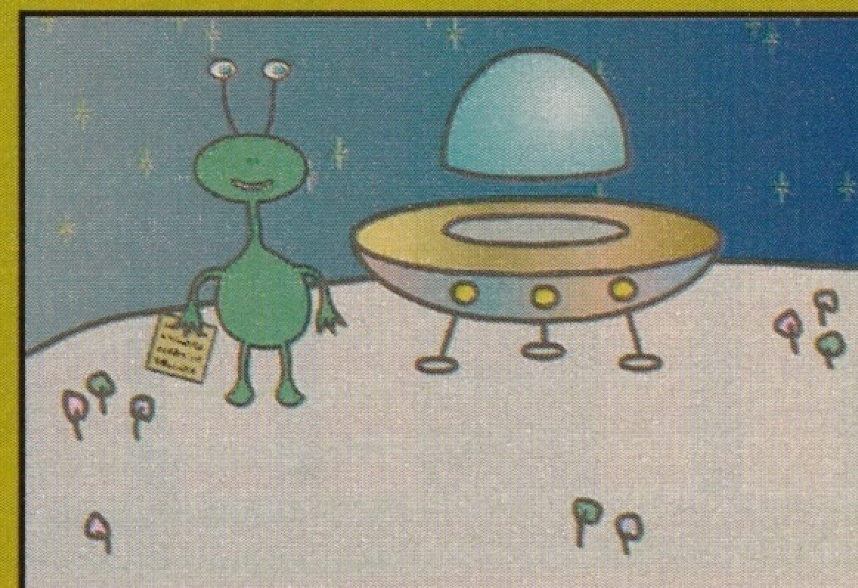
www.absurd.pl

Czysty absurd

Nudzisz się, bo nie możesz znaleźć nic interesującego w Sieci, a tak bardzo chciałbyś się pośmiać. Nic prostszego: wejdź na stronę **www.abzurd.com** i obejrzyj filmiki przygotowane dla internautów przez autorów strony.

Znajdziesz tu nietypowe przygody Supermana, np. Superman w kuchni, Superman w supermarkecie, Superman przed telewizorem...

Możesz zagrać animowanymi ludzikami w rosyjską ruletkę, dowiedzieć się, jakie przesłanie mają do przekazania kosmici Ziemianom lub przekonać się, że zbieranie kwiatków na łące nie zawsze bywa bezpieczne.



Filmiki są absurdalnie zabawne, czyli na pewno nie będziesz się nudzić.

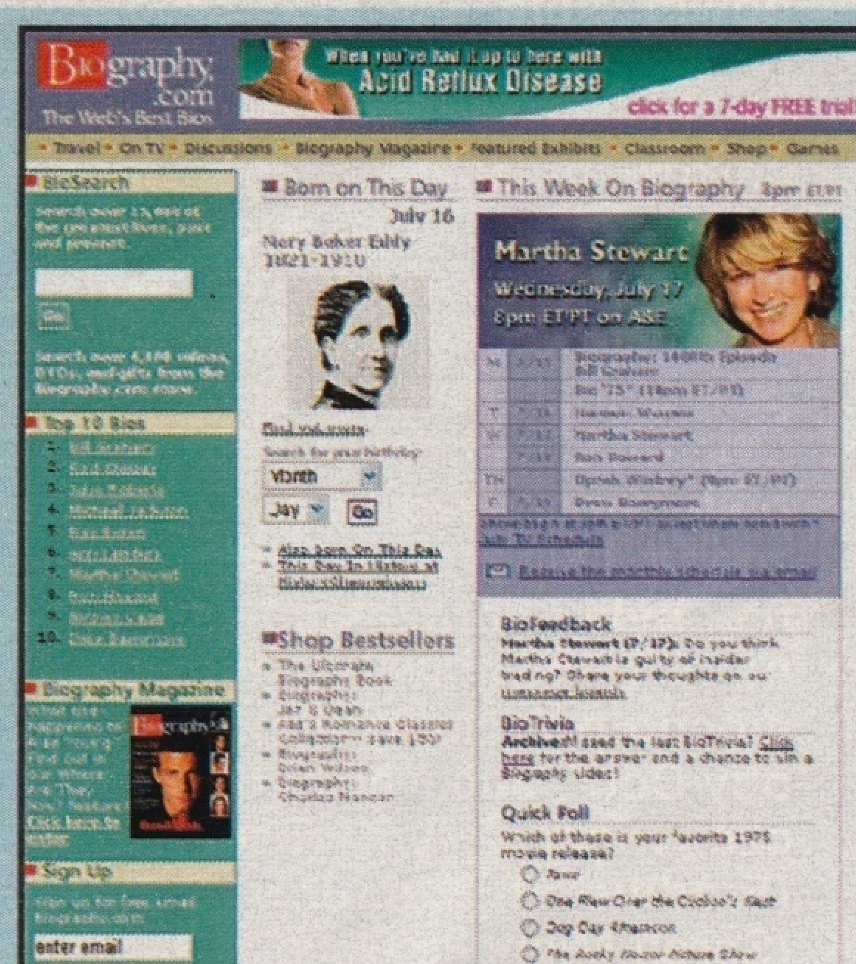
Ostrzegam! Autorzy strony prezentują bardzo specyficzny typ poczucia humoru i nie wszystkim może on przypaść do gustu.

http://biography.com

Telefon do przyjaciela

Tak to już z różnymi biografiami bywa, że z biegiem czasu o niektórych faktach się zapomina i to akurat wtedy, gdy są one najbardziej potrzebne. A szkoda! Przecież nigdy nie wiadomo, kiedy zadzwoni Hubert Urbański z Milionerów, a kolega odpowiadający na pytanie za milion zapyta o datę urodzin jakiegoś sławnego człowieka. 30 sekund to za mało na znalezienie czegoś w grubej encyklopedii, ale w sam raz na wystukanie odpowiedniego nazwiska w Internecie na stronie **http://biography.com/**.

W witrynie znajdziesz ponad 25 tysięcy biogramów sławnych ludzi z całego świata. Pobieżne testy dały następujące wyniki: papież jest, Mickiewicz jest, ale o Słowackim to nikt tu nie słyszał. Niemniej, jeśli chodzi o postacie posługujące się głównie językiem angielskim, to wybór jest ogromny.



www.pkp.com.pl

Pociągiem?

Wakacje już się kończą (niestety!) i czas zaplanować powrót. Jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej, ostatnią deską ratunku może okazać się internetowy rozkład jazdy umieszczony na stronie **http://www.pkp.com.pl**. Aby sprawdzić, o której godzinie odjeżdża interesujący cię pociąg, wpisz nazwy miejscowości w odpowiednich okienkach i naciśnij Szukaj. Program sam dobierze najdogodniejsze połączenia.

BATMAN I SUPERMAN JUŻ ZNANI

Znani są już aktorzy, którzy zagrają główne role w przygotowywanym przez Wolfganga Petersena filmie „Batman vs. Superman". Reżyser „Niekończącej się opowieści" postanowił zatrudnić Christiana Bale'a („Imperium słońca", „American Psycho") jako Batmana i Paula Rudda („Romeo i Julia", „Wbrew regułom") jako człowieka w obcisłych rajtuzach. Informacji tej nie potwierdzili jeszcze rzecznicy prasowi aktorów.

TERMINATOR POWRACA...

Nieopodal Los Angeles rozpoczęły się zdjęcia do długo oczekiwanego filmu „Terminator 3: Rise of the Machines". W Hollywood dość powszechnie mówi się, że obraz ten okaże się gigantyczną klapą. Wszystko dlatego, że będzie za drogi. Sama realizacja sceny pościgu ulicami LA kosztować ma około 25 milionów dolarów. Wtajemniczeni twierdzą też, że Arnold Schwarzenegger za swój udział w produkcji wziął co najmniej drugie tyle.

FACECI W CZERNI III

Amy Pascal – szefowa wytwórni Columbia – potwierdziła na nadzwyczajnej konferencji prasowej, że rozpoczęły się prace nad trzecią częścią „Facetów w czerni". Aktualnie trwają poszukiwania autorów scenariusza, zaś Will Smith i Tommy Lee Jones składają swoje parafki na nowych, bardzo atrakcyjnych kontraktach. Premiera filmu przewidywana jest najwcześniej na 2004 rok.

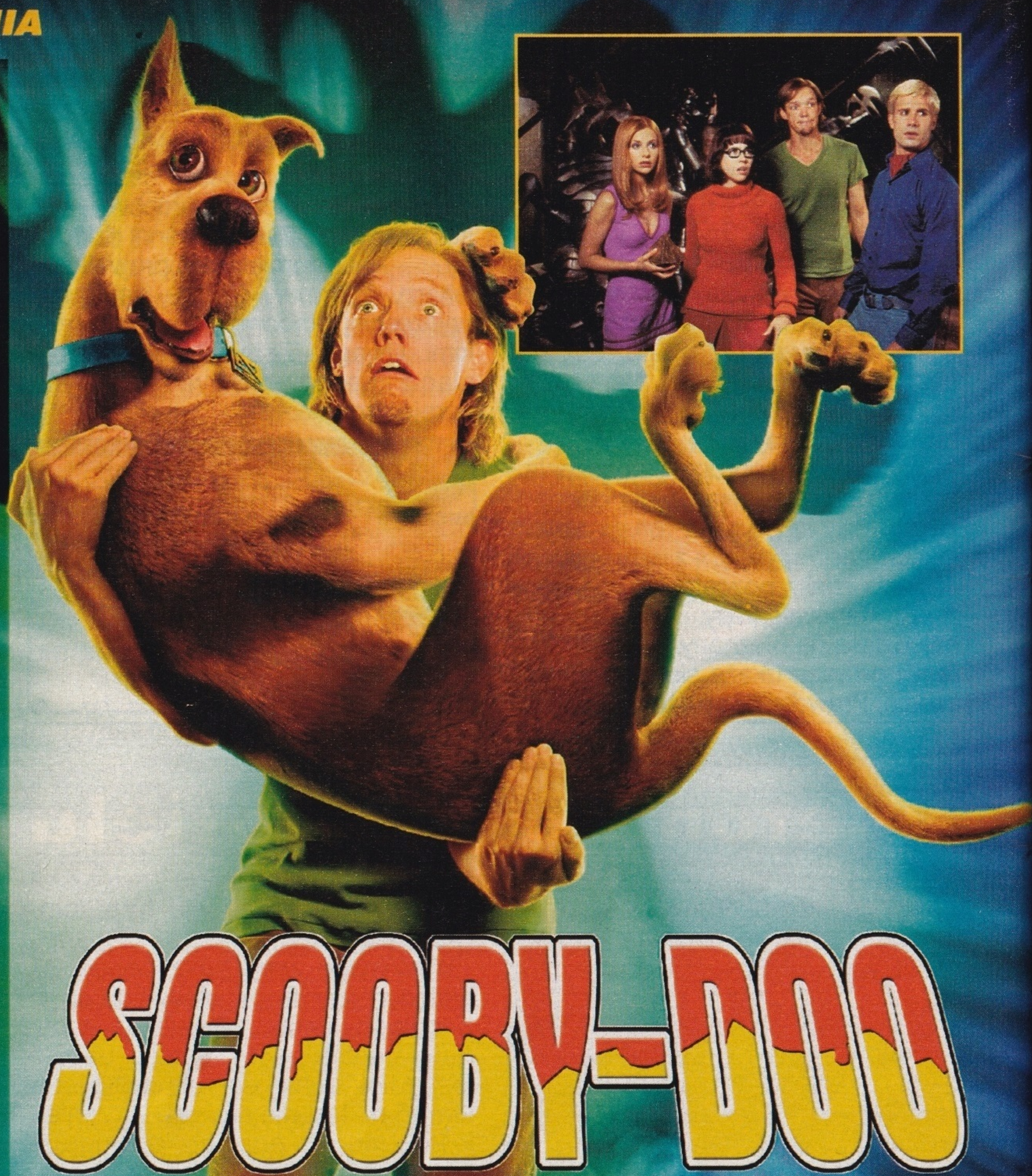
DWIE WIEŻE BEZ WIEŻ W TYTULE?

Konferencję prasową urządzili też realizatorzy „Dwóch wież", kontynuacji „Drużyny pierścienia" J.R.R. Tolkiena. Obecni na niej producenci filmu zaprzeczyli, jakoby zamierzali zmienić tytuł obrazu ze względu na złe skojarzenia z zamachem na World Trade Center. Poinformowali też, że bitwa o Helmowy Jar będzie trwać aż 45 minut, za to zabraknie batalii o Isengard! Peter Jackson potwierdził przy okazji, iż na poważnie rozważa ekranizację „Hobbita". Zdjęcia do filmu miałyby rozpocząć się dopiero za 3 lata.



PREMIERA: 16 SIERPNIA

SCOOBY-DOO



Serial „Scooby-Doo" ma równie wielu zwolenników, co przeciwników. Ci pierwsi pamiętają go jeszcze z dzieciństwa. W epoce komunizmu kreskówki wytwórni Hanna-Barbera („Jetsonowie", „Między nami Jaskiniowcami") wydawały się mistrzostwem animacji, zwłaszcza w porównaniu do polskich, bardzo siermiężnych produkcji. Ci drudzy zetknęli się ze „Scooby-Doo" niedawno, w czasach, gdy w telewizji roiło się od różnych „Dwóch głupich psów" czy innych „Pełzaków". Dla nich opowieści o tchórzliwym psie są synonimem głupoty; scenariusze na jedno kopyto, niezbyt porywający humor i śmiech puszczany z taśmy magnetofonowej śnią im się zapewne po nocach.

W Hollywood nie brakuje miłośników brązowego psa. Jeden z psich popisów widzieliśmy niedawno w zwariowanej komedii „Jay i Cichy Bob kontratakują". Bohaterowie podróżowali stopem i samochód, który złapali, przewoził powszechnie znaną ekipę detektywów. Scena była porażająco śmieszna i ratowała ten miejscami mocno przeciętny film. W „Scooby-Doo" zabawy będzie jeszcze więcej. Tym razem Fred (Freddie Prinze Jr.), Daphne (Sarah Michelle Gellar), Kudłaty (Matthew Lillard) i Velma (Linda Cardellini) spędzą na dużym ekranie ponad półtorej godziny. Czeka ich poważna sprawa do rozwiązania! Na Wyspie Strachów, ulubionym miejscu wypoczynku amerykańskich nastolatków, naprawdę zaczyna straszyć! Przerażony właściciel kurortu, Emile Mondavarious (Rowan Atkinson, czyli Jaś Fasola), wzywa na pomoc zawodowych detektywów i ich sympatycznego psa. Rozpoczyna się najbardziej zawikłane śledztwo tego lata!





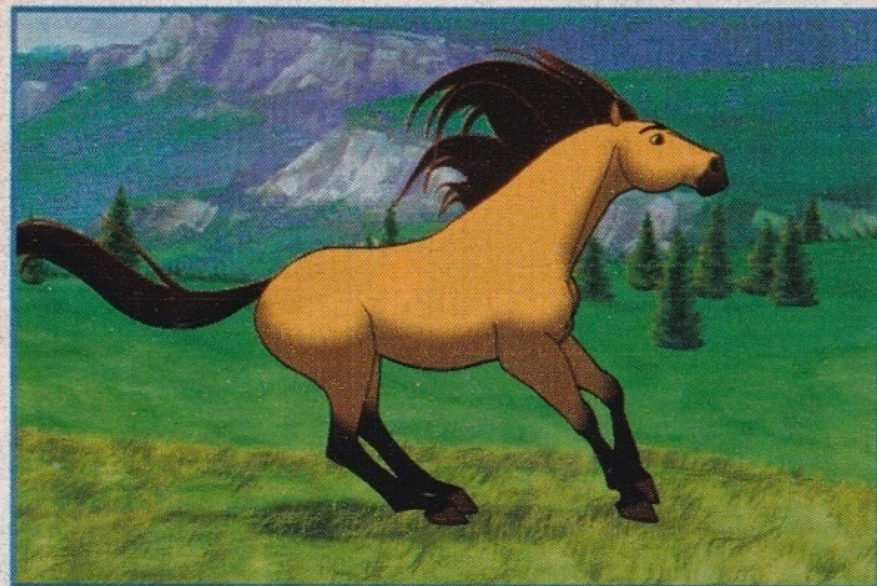


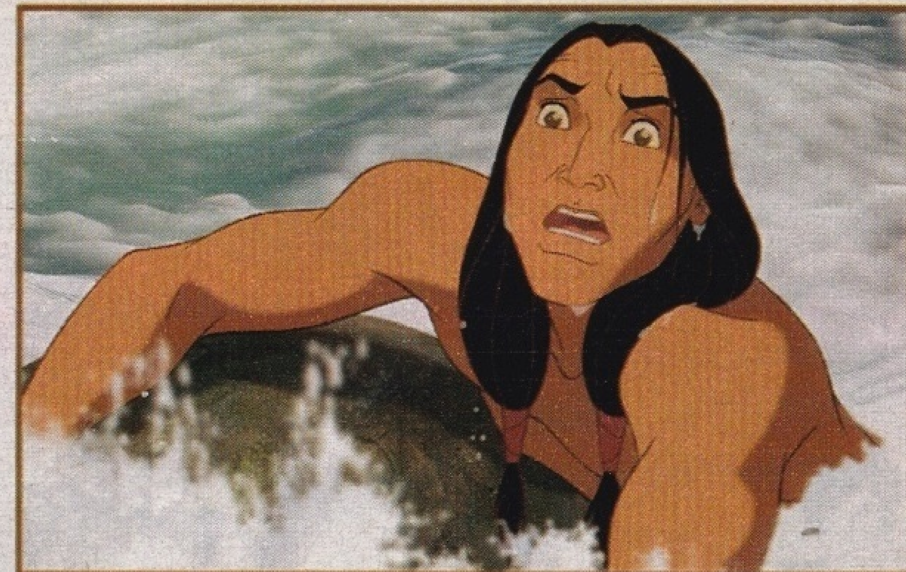
Największym wyzwaniem, przed jakim stanęli realizatorzy aktorskiej wersji „Scooby-Doo", było odtworzenie oryginalnego klimatu serialu. Zabieg ów udał się dzięki stylizacji: takiemu doborowi kolorów, strojów, miejsc czy gestów, by odpowiadał on temu, który widzowie znają z telewizji. Sporo problemów sprawili też dublerzy Scoobiego. Sprowadzone na plan dogi niemieckie okazały się niezbyt chętne do współpracy. Dopiero po zachęcie w postaci skubi-przysmaków zgodziły się wykonywać to, o co prosiły je trenerki.

MUSTANG Z DZIKIEJ DOLINY

PREMIERA: 18 PAŹDZIERNIKA

Prrr... wstrzymaj swoje konie. Nie uciekaj! Tu nie chodzi o reklamówkę spodni, lecz o najzwyczajniejszą w świecie szkapę! No wiesz, cztery kopyta, pociągła twarz i miłość do świeżej koniczyny... Mustangami nazywano zdziczałe konie hiszpańskich konkwistadorów, zamieszkujące przed dwustu laty stepy obu Ameryk. W XIX wieku większość tych pięknych zwierząt została udomowiona. Nieliczne naprawdę wolne egzemplarze można dziś zobaczyć w parkach narodowych i otwartych ogrodach zoologicznych, a także w filmie „Mustang z Dzikiej Doliny". To animowana opowieść z czasów, gdy zdobywano Dziki Zachód. Główny bohater, nazbyt ciekawski ogier o imieniu Duch, wpada w ręce białych żołnierzy. Z niewoli udaje mu się uciec dzięki pomocy młodego Indianina. To dopiero początek wielkiej przygody! Czekający na kolejnego „Shreka" muszę niestety zawieść – „Mustang z Dzikiej Doliny" to klasyczna animacja w starym, disneyowskim stylu. Humoru tu niewiele, a dialogów (nie licząc rżenia) jeszcze mniej. Za to koniki są naprawdę słodkie.





FACECI W CZERNI II

Ktoś powiedział, że nie ma ludzi niezastąpionych. I rzeczywiście, przez cztery lata po przejściu agenta K (Tommy Lee Jones) na emeryturę na Ziemi panował spokój i żadna kosmiczna skumbria nie planowała większej zadymy. Potem jednak się zakotłowało... i K musiał wrócić.

Ale nie uprzedzajmy faktów. Jest rok 1997. Do amerykańskich kin wchodzi film „Faceci w czerni" i ku zaskoczeniu producentów oraz dziennikarzy odnosi gigantyczny sukces. Jego konkurenci, m.in. „Batman i Robin" oraz „Jurassic Park 2: Zaginiony Świat", ze wstydu chowają głowy w piasek. Jednocześnie na ulice powraca moda na okulary słoneczne, zaś Murzyni coraz częściej sięgają po czarne garnitury. Nic dziwnego, wszak to ich nienagannie odziany ziomek, agent J (Will Smith), rozprawił się z najniebezpieczniejszymi kosmicznymi łachudrami. Wraz z agentem K zaprowadził porządek w niejednej galaktyce!

Pięć lat później J odkrywa horrendalny, diaboliczny, faszystowski i antydemokratyczny w swych zamierzeniach spisek. Piękna modelka Serleena (Lara Flynn Boyle) jest wrogo nastawionym przybyszem z innego świata! Wraz z dwugłowym Scradem (w tej roli Johnny Knoxville, znany z wyświetlanego w MTV serialu „JackAss") planuje mocno zamieszać w naszej części wszechświata. A jedyny człowiek, który może ją powstrzymać, nazywa się K. Tyle że biedak nawet nie pamięta, że kiedyś parał się kosmitami. Całkowita i nieuleczalna amnezja, zakontraktowana 30 lat wcześniej!

Film „Faceci w czerni 2" znalazł się w czołówce najbardziej oczekiwanych obrazów 2002 roku. Widzowie mieli nadzieję, że sprawdzony duet komików (Smith i Lee Jones) po raz wtóry zapewni im ów jakże charakterystyczny ból brzucha. Wkrótce po premierze okazało się jednak, że film nieco mniej śmieszy niż oryginał. Niektórzy twierdzili nawet, że się na „Facetach w czerni 2" zawiedli. Obraz odniósł jednak olbrzymi sukces finansowy. Stało się tak dzięki doskonałym efektom specjalnym oraz wielu naprawdę kapitalnym scenom. Widok agenta J, usiłującego przekonać K, że ów był kiedyś facetem w czerni (i że obcy naprawdę istnieją), zasługuje na najwyższe uznanie. Podobnie zresztą jak i prześmieszny gadający pies, będący nieoczekiwanie jedną z największych gwiazd filmu. To właśnie dzięki niemu boli brzuch. I dzięki niemu miłośnikom science-fiction „Faceci w czerni 2" gwarantują ubaw po pachy!





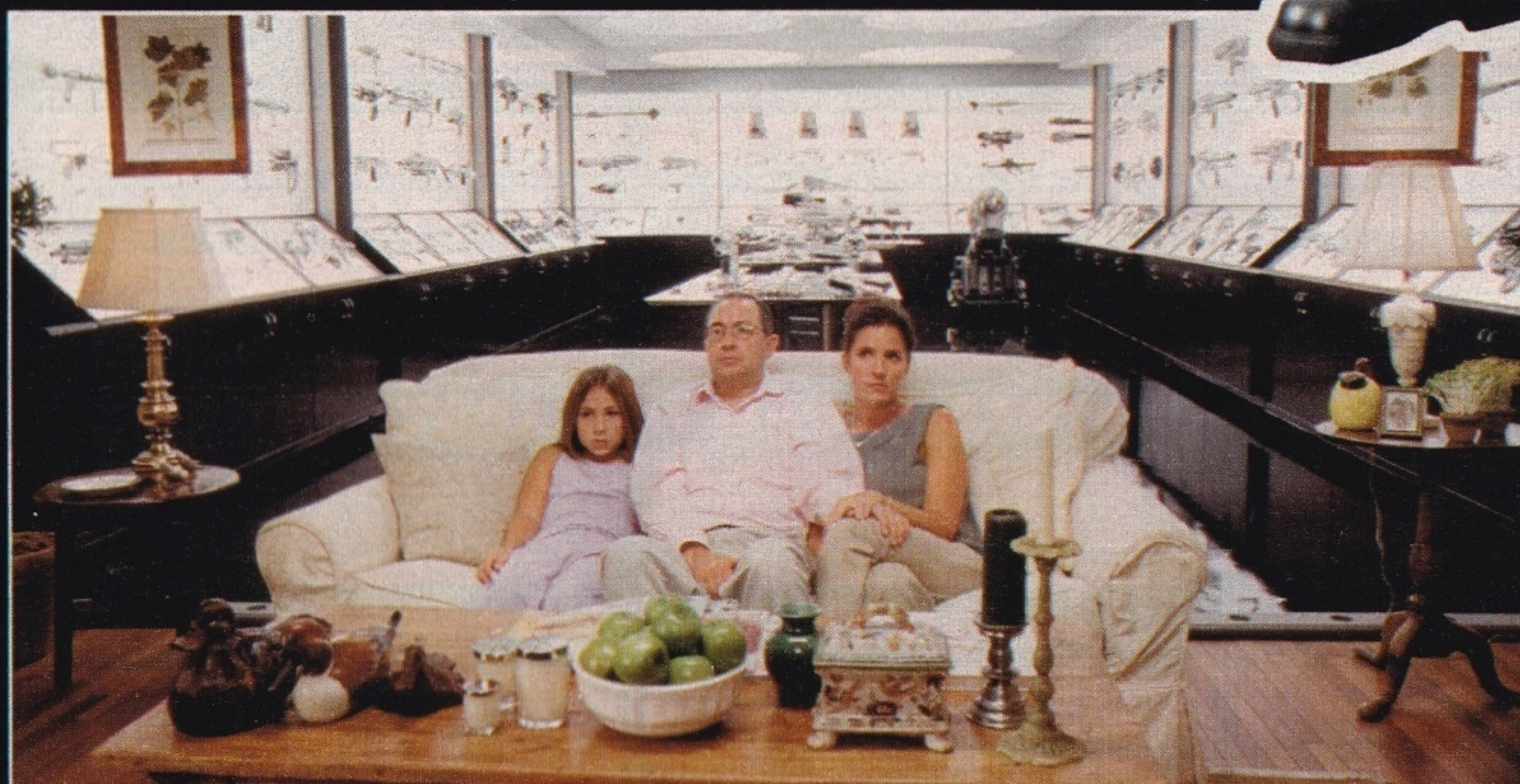


Will Smith świetnie czuje się w komediowych rolach. Ten luz i zabawna gadka zapewniają filmowi kasowy sukces



Niewdzięczna Serleena, niewdzięczna... A na pierwszy rzut oka to taki ponętny aniołeczek. Aż chciałoby się dać jej w nagrodę cukierka...





Czy to bohaterowie filmu, czy też amerykańska rodzina, znudzona oglądaniem jakiegoś głupawego talk-show... Jak zjawią się agenci J i K, zaraz się rozruszają :)



Jeebs, czyli rasowy Obcy, zajmuje się prowadzeniem lombardu. Masz cenne rodowe świecidełka, ale brakuje ci na chleb... Wstąp do sklepiku, jeść coś trzeba...

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: UIP, Warner Bros.

Neverwinter Nights

Przedstawiamy wam miniwywiad z twórcami ***NEVERWINTER NIGHTS****. W imieniu* ***BioWare*** *mówi Tom Ohle, spec od kontaktów z prasą, zaś ze strony* ***CLICKA*** *spowiada towarzysz Frogger*

F: Swego czasu na Sieci pojawiły się pogłoski, że w NWN będzie można grać drużyną przeniesioną z gry BALDUR'S GATE. Czy opcja ta została uwzględniona w finalnej wersji NWN? Jeżeli tak, jakie dokładnie rozwiązania zastosowano?

T: Opcja ta nie została zaimplementowana z kilku powodów. Przede wszystkim musieliśmy sobie poradzić ze zmianą reguł z drugiej edycji D&D (w BALDUR'S GATE) na trzecią. Poza tym każdy może stworzyć dowolną, odpowiadającą mu postać przy użyciu zestawu BioWare Aurora Neverwinter Nights Toolset – możesz dzięki tym narzędziom w prosty sposób odtworzyć swoją drużynę z BALDURA.

F: Jakie jest górne ograniczenie poziomu postaci w NWN?

T: Zgodnie z zasadami trzeciej edycji D&D, najwyższy możliwy poziom to poziom 20. i tak też jest w NWN.

F: Jak duży jest świat zaprezentowany w grze w porównaniu z BALDUR'S GATE 1-2?

T: NEVERWINTER NIGHTS oferuje ogromny świat – oficjalna kampania to ponad 60 godzin zabawy. Czas jaki trzeba poświęcić na ukończenie gry jest różny w zależności od tego, jak bardzo angażujesz się w otaczające cię wydarzenia. Może dojść nawet do 100 godzin, jeśli będziesz chciał skończyć wszystkie questy poboczne.

F: Jak bardzo złożona jest fabuła? Czy wprowadzono dostatecznie dużo subquestów? A może gracz zmuszony jest do ścisłego śledzenia głównego wątku fabularnego?

T: Zdajemy sobie w BioWare sprawę, że w tego typu produkcjach kluczową rzeczą jest umożliwienie graczom dowolnego rozwijania postaci. Aby to osiągnąć, umieściliśmy w grze mnóstwo questów pobocznych. Aby ukończyć grę, nie musisz ich kończyć, ale gdybyś chciał zagrać w NWN jeszcze raz, z pewnością spowodują, iż nie będziesz się nudził.

F: NWN wprowadza nową jakość w linii gier osadzonych w świecie Forgotten Realms. Czy będzie częścią większej serii? O ile to nie jest ściśle tajne ;)

T: W tej chwili nie pracujemy w BioWare nad żadnym nowym tytułem związanym z FR.

F: Dziękujemy za wywiad i z niecierpliwością czekamy na polską wersję gry...

lipiec 2002

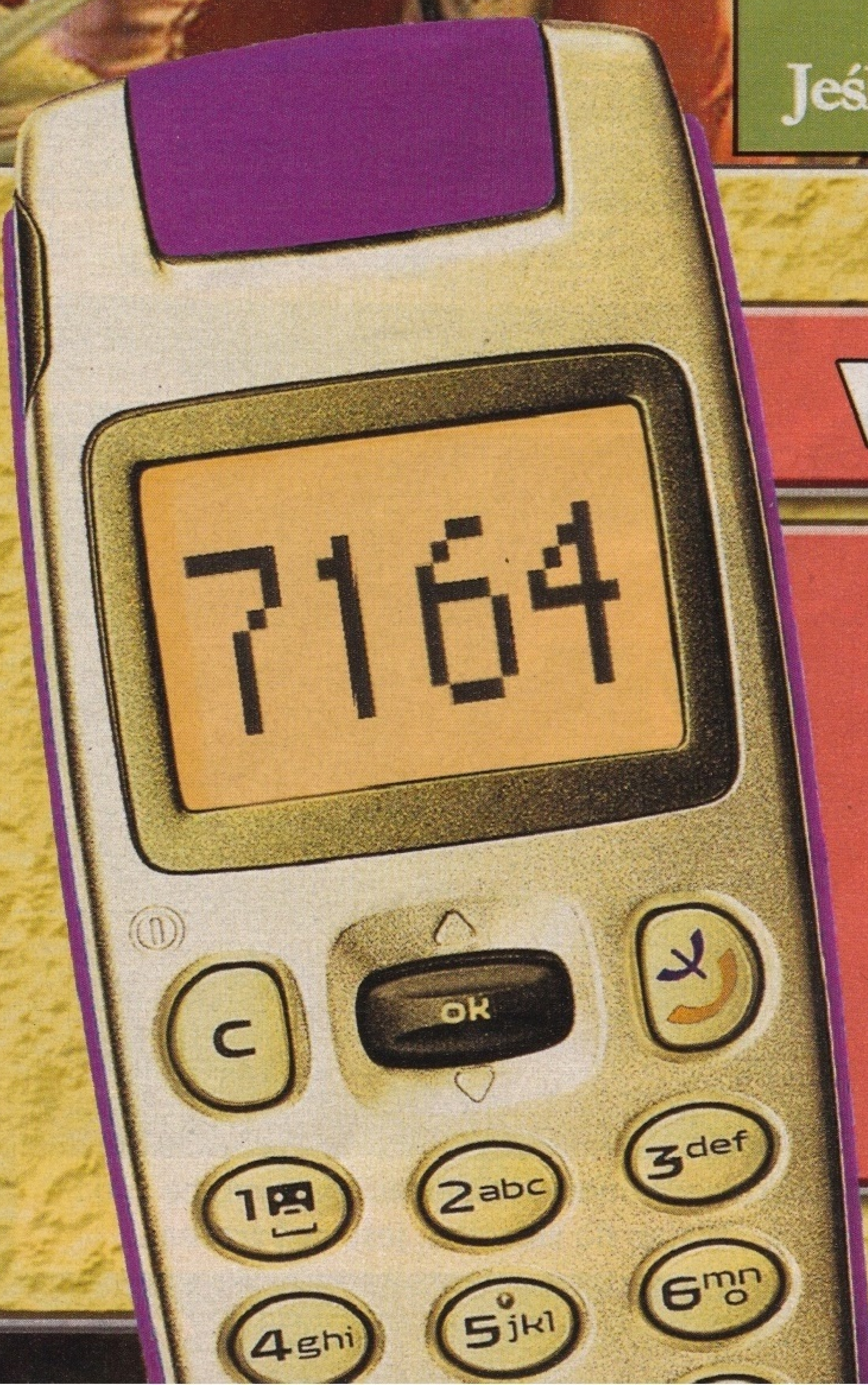
KONKURS – do wygrania 10 gier

A oto nasze pytanie konkursowe:

W jakim regione świata Forgotten Realms toczy się akcja gry Neverwinter Nights?

A) Na północy B) Na południu C) Na wschodzie D) Na zachodzie

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od szansy na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.NN.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

loga i dzwonki dla ciebie

Koszt to tylko 1zł+VAT

01.SMS_INFO



Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij **SMS** o treści **AA.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**.
Jeśli chesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać **SMS** pod numer **7164** a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką np. **AA02.007599.506517666.**

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

02.INFO: LOGOSY >[http://telefony.bravo.pl]

AA02.007308	AA02.007311	AA02.007309	AA02.007294	AA02.007281
AA02.007292	AA02.007296	AA02.007298	AA02.007304	AA02.007301
AA02.007291	AA02.007277	AA02.007154	AA02.006507	AA02.006485
AA02.007310	AA02.007299	AA02.007300	AA02.006380	AA02.007266
AA02.007305	AA02.007293	AA02.007279	AA02.007273	AA02.007272
AA02.007166	AA02.007245	AA02.007271	AA02.007285	AA02.007284
AA02.007237	AA02.007238	AA02.007247	AA02.007286	AA02.007278

03.INFO: DZWONKI >[http://telefony.bravo.pl]

Miss California AA02.007560	Myslovitz Długość dźwięku AA02.007452	Scooter Nessaja AA02.007460	Bellini AA02.007440	Champs Tequilla AA02.007441
Czterdziestolatek AA02.007546	Wakacja z blondynką AA02.007462	Nickelback AA02.007453	Sexappeal AA02.007638	Wakacje z duchamica AA02.007641
Alternatywy 4 AA02.007639	ATC Around the world... AA02.007439	Wilki Baśka AA02.007464	Czarne chmury AA02.007634	Czułość i kłamstwa AA02.007633
Miłość Ci wszystko wybaczy AA02.007630	Na dobre i na złe AA02.007632	Sheryl Crow AA02.007444	Janosik AA02.007635	Szatan z siódmej klasy AA02.007627
Stawka większ niż życie AA02.007623	Złotopolscy AA02.007622	Sarah Connor From Sarah... AA02.007442	Różowa Pantera temat z filmu AA.200231	Fraglesi AA02.007570
Pipi Langstrumpf AA02.007602	Kabaret OTTO AA02.007456	Safri Duo Sweet freedom AA02.007459	Mupet Show AA02.007594	Aquagent Everybody... AA02.007438
Świat wg Bundych Love and Mariage AA02.007066	Destinys Child Jumpin AA02.007562	Noce i dnie temat z filmu AA02.007628	Thomas Dante AA02.007445	Boney M By the river of babylo AA02.007095
Forest Gump muzyka z filmu AA02.007139	Pet Shop Boys Go West AA02.007574	Smoke on the water AA02.007120	Chattanooga Choo Choo AA02.007104	Ojciec Chrzestny muzyka z filmu AA02.007597

04.INFO



więcej znajdziesz w internecie http://telefony.bravo.pl

JEDNYM ZDANIEM

PC niczym iMac?

Firma NorthGate zaprezentowała komputer PC wzorowany na iMacu firmy Apple. Integra korzysta z procesora Pentium 4 i ma zainstalowany system Windows XP Home Edition. W zestawie będzie też 15- lub 17-calowy ekran LCD, subwoofer, napęd DVD bądź CD oraz komplet gniazd FireWire i USB. Jak widać, bardzo podobnie wygląda wyposażenie iMaca. Cena nowego PC zapewne będzie wynosiła około 1100 dolarów.

ECS to, czy Abit...

Znany producent tanich płyt głównych – firma Elitegroup – rozpoczął produkcję płyt dla firmy Abit. Ponieważ rynek elektroniczny przeżywa ostatnio ciężkie chwile, konkurujący do niedawna ze sobą producenci coraz częściej będą zawierać podobne, dziwne sojusze.

10.000.000 x PS2

Sony pobiło własny rekord sprzedaży konsol – w samej Japonii sprzedano już ponad dziesięć milionów PlayStation 2! Aby osiągnąć taki wynik, potrzebne było prawie 2,5 roku – wcześniej podobny pułap sprzedaży osiągnęła PSOne, ale potrzebowała na to ponad 3 lata. Jeśli sytuacja nie ulegnie zmianie, to pozostali producenci konsol będą mogli zapomnieć o dogonieniu Sony.

Polak potrafi ;-)

Ambasada Amerykańska w Poznaniu złożyła w lokalnej prokuraturze zawiadomienie o... włamaniu się przez poznańskich hakerów na serwery NASA! Amerykańska agencja w wyniku tego incydentu poniosła podobno straty w wysokości miliona dolarów... Jak widać, jeśli chcemy, to potrafimy sprawić, aby świat o nas mówił. Szkoda tylko, że w taki sposób.

Koniec pirackich XP?

Microsoft planuje w nowych wersjach Windows XP wprowadzić ulepszony system identyfikacji kluczy zabezpieczających program. Nowe zabezpieczenia są podobno przygotowywane przez najlepszych programistów Microsoftu i mają definitywnie ukrócić działalność piratów. Jak na razie firma oficjalnie nie potwierdziła ani nie zaprzeczyła tym informacjom. Nowych zabezpieczeń nie ma też w wersji beta Service Packu dla Windows XP.

Chipy do PS legalne?

Australijski sąd uznał, że sprzedawane na rynku chipy pozwalające uruchamiać na konsolach PlayStation pirackie kopie gier nie stanowią naruszenia prawa i nie naruszają praw firmy Sony. W uzasadnieniu tej cokolwiek dziwnej decyzji sąd uznał, że przeróbka nie musi służyć tylko do używania pirackich kopii, ale pozwala użytkownikowi korzystać z własnych kopii danej gry czy też grać w legalnie nabyte gry pochodzące zza granicy... Oskarżony przez Sony Eddy Stevens z Sydney nie może jednak jeszcze czuć się pewnie – czeka go drugi proces za sprzedaż... pirackich kopi programów.

Nowe nVidie

Jeden z najpopularniejszych producentów układów do kart graficznych – nVidia – udostępnił część danych dotyczących swojego najnowszego chipu NV30. Nowa kość ma pracować z szyną AGP x8 i będzie obsługiwała szybkie pamięci DDR2. Oczywiście zapewniono całkowite wsparcie dla standardu DirectX 9 oraz OpenGL. Podobnie jak inni producenci, nVidia myśli o wyprodukowaniu maksymalnie łatwego w programowaniu układu, którego możliwości w dużym stopniu zależne byłyby od dostępnego oprogramowania i mogłyby się zmieniać wraz z jego modyfikacją. Jak w praktyce będzie to wyglądało? Podobno już w październiku będzie można się przekonać na własne oczy... •Y



Bilet SMS

W Japonii firma Mitsubishi (nam kojarząca się raczej z motoryzacją) przetestowała nowy sposób dystrybucji biletów na koncert rockowy. Chętni do obejrzenia występu wejściówkę otrzymywali w postaci... graficznej wiadomości SMS. Do „odczytania" biletu z ekranu komórki użyto zaś specjalnych czytników. Podobno użytkownicy nowego systemu byli bardzo zadowoleni, podobnie jak i dystrybutorzy biletów. U nas ten sposób raczej się nie przyjmie – po prostu nadal zbyt mało osób posiada telefony komórkowe... •Y

Hakerski Dreamcast?



Do czego można wykorzystać starą konsolę do gier, poza zabawą oczywiście? Na pewno przyjdzie ci do głowy wiele pomysłów, ale na jeden raczej byś nie wpadł! Otóż poczciwy Sega Dreamcast może być doskonałym narzędziem dla hakerów!

Podczas odbywającej się w USA konferencji dotyczącej bezpieczeństwa w Sieci zaprezentowano, w jaki sposób wyposażona w odpowiednie oprogramowanie konsola do gier może stać się wrogiem działu informatyki w firmie. Wystarczy podrzucić do wybranej instytucji konsolę, wpiąć ją w Sieć (urządzenie ma odpowiednie gniazdko) i czekać na wyniki. Na czym polega fenomen ataku konsolowego? Po pierwsze, niewiele osób może się spodziewać, że konsola jest groźna. Po drugie, Sieć zabezpieczona firewallem nie jest zwykle odporna na ataki od środka. Dzięki temu Dreamcast łatwo może spenetrować Sieć firmy i znalezione dane przesłać swojemu panu... Jeśli zobaczysz konsolę w dziwnym miejscu – zachowaj czujność! •Y

Manga inaczej...

Kilka miesięcy temu opisywaliśmy w CLICKU! serię komiksów z przygodami sympatycznego kociaka Michaela. Teraz miłośnicy Mangi mogą kupić kolejny, dziewiąty już zeszyt przygód futrzaka. Tym razem autorom jednak wyraźnie skończyły się pomysły, ewentualnie zostali ogarnięci jakąś dziwną manią, co wyraźnie widać już na pierwszych stronach. Część osób zapewne ze zdumieniem zagłębi się w lekturze, stwierdzając, że prezentowane tutaj żarty są dosyć mało wyszukane, a czasami wręcz ordynarne i obrzydliwe. Innym zaś taki rodzaj humoru z pewnością się spodoba. Cóż, jak wiadomo, są różne gusta, ale naszym skromnym zdaniem są też granice, których przekraczać się nie powinno, zwłaszcza tak często, jak autorzy 9. części przygód Michaela. Miejmy nadzieję, że w następnym wydaniu komiksu nastąpi powrót do starego, dobrego żartu. „Cześć, Michael!" ukazał się nakładem wydawnictwa Waneko. •Y



Kup, zadzwoń i... wyrzuć



W Stanach Zjednoczonych pojawiły się w sprzedaży nowe modele telefonów komórkowych firmy Hop-On. Być może za kilka miesięcy trafią one także do Europy... Jeśli tak brzmiąca informacja nie jest w stanie cię zaciekawić, dodajmy jeszcze, że są to telefony... jednorazowego użytku! Aparat wielkości talii kart nie posiada wyświetlacza, kosztuje 40 dolarów (cena zawiera 60 minut rozmów) i po użyciu można go... wyrzucić do śmieci lub odsprzedać producentowi za 5$. Jak przewidują znawcy tematu, jednorazówka może konkurować z aparatami działającymi w systemie prepaid. Inni użytkownicy wolą wielorazowe, lepiej wyposażone aparaty... •Y

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, R.J. „Yackoo!", Zdjęcia: nVidia, archiwum Wydawnictwa Bauer

Maraton uśmiechu :)

Do karcianego Maratonu zostało już tylko kilkadziesiąt godzin, więc jeśli nie masz zaplanowanych wakacji i grasz w MAGIC: THE GATHERING lub LORDS OF THE RINGS, polecamy kilkudniowy wypoczynek w Legnicy.

Karciany Maraton rozpoczyna się w najbliższy czwartek (15 sierpnia) z samego rana i zakończy późnym wieczorem w niedzielę (18 sierpnia).



Impreza odbędzie się w Legnickim Klubie Nauczyciela przy ulicy Jordana 17. W tym samym budynku mieści się również schronisko młodzieżowe, więc nie powinno być kłopotów z noclegiem.

Każdego dnia odbywać się będą dwa duże turnieje MTG – poranny i wieczorny. Najważniejsze z nich to trzy Grand Prix Trial: do Hamburga, Kopenhagi oraz Reims, rozgrywane w najpopularniejszych ostatnio formatach: Odyssey Block Constructed, Limited oraz Extended. Podczas Maratonu odbędzie się również jeden z turniejów z cyklu PolTour. Oprócz głównych rozgrywek o każdej porze dnia i nocy może odbyć się turniej w dowolnym formacie – wystarczy, że znajdzie się co najmniej ośmiu chętnych. Także grający w LORD OF THE RINGS nie powinni być zawiedzeni. Na Maratonie zostaną rozegrane cztery duże turnieje – trzy indywidualne i jeden drużynowy. Oprócz nagród za zwycięstwo w poszczególnych turniejach, przewidziano nagrodę główną dla najlepszego uczestnika konwentu.



Maraton
Podstawowe informacje
Kiedy?
15 - 18 sierpnia 2002 r. (czwartek-niedziela)
Gdzie?
Legnica
Klub Nauczyciela
ul. Jordana 17



Zainteresowanym polecamy oficjalną stronę konwentu (**www.maraton.rudykot.pl**), na której znajdują się dokładne informacje dotyczące imprezy, np. mapka Legnicy z miejscem konwentu i adresy kontaktowe organizatorów.

(Nie)bezpieczne zabawy



Zapewne wiele osób posiada młodszego brata lub siostrę. Jak dobrze wiesz, młodsze rodzeństwo bywa niezwykle wścibskie i ciekawskie, a gdy tylko może, stara się poznawać otaczający je świat. Niestety, dookoła czeka sporo niebezpieczeństw (oczywiście ty o tym wiesz, oni – nie). A ponieważ nieustanne powtarzanie „Uważaj...", „Nie dotykaj..." lub „Pamiętaj..." niewiele daje, warto pomyśleć o jakiejś skutecznej metodzie nauczenia ich, że niektóre zabawy mogą być niebezpieczne.

Do tego celu świetnie nadaje się program ZABAWY URWISÓW, CZYLI JAK UNIKNĄĆ NIEBEZPIECZEŃSTW. Pomagając głównemu bohaterowi odszukać zaginione zabawki, dowiesz się, jakie zagrożenia czekają na ciebie na podwórku, ulicy, plaży czy w lesie. Autorzy zabawy zadbali także o to, aby wśród ostrzeżeń znalazły się rady, co robić, gdy już coś złego się przydarzy.

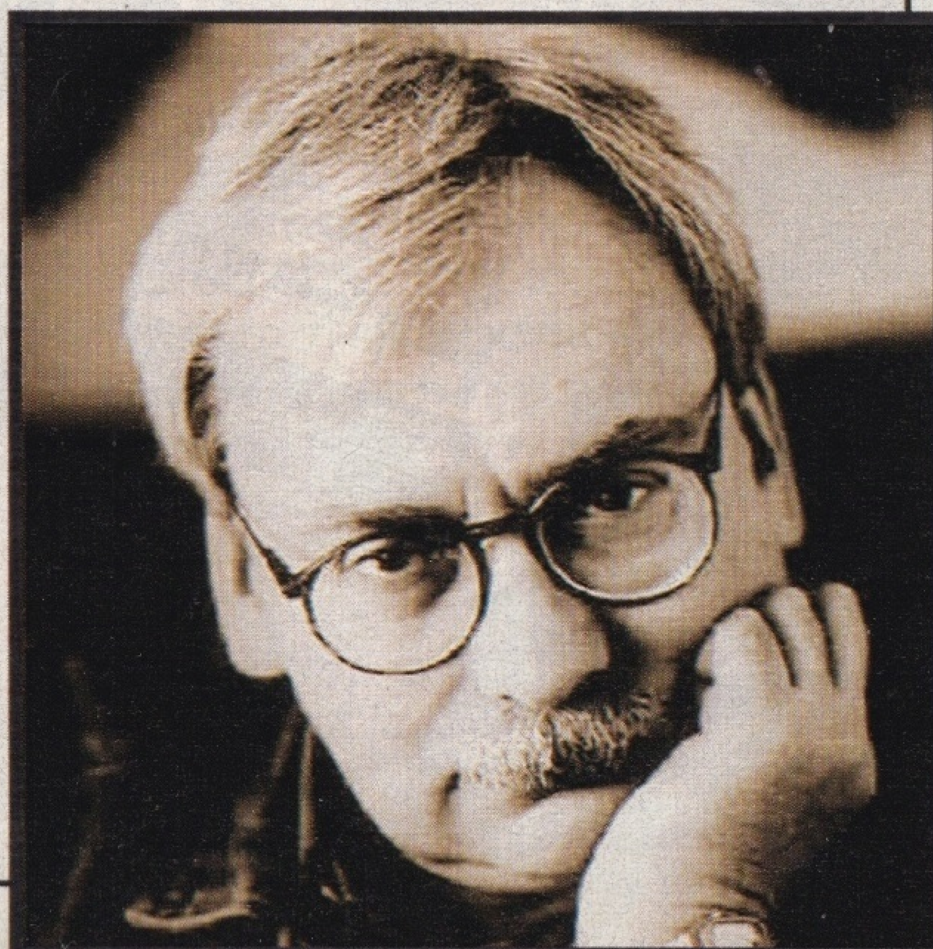
ZABAWY URWISÓW... to bardzo ciekawy i pożyteczny program, choć zabrakło w nim kilku ważnych przestróg dotyczących np. codziennego życia w wielkim mieście. Mimo to twoje rodzeństwo powinno być zachwycone. Program dystrybuuje firma Marksoft.

●Y

Zagramy w Wiedźmina?

Firma CD Projekt poinformowała o podpisaniu umowy z Andrzejem Sapkowskim, najpopularniejszym polskim pisarzem fantasy. W jej wyniku powstanie gra komputerowa pt. WIEDŹMIN (ang. The Witcher), osadzona w realiach świata znanego z twórczości A. Sapkowskiego. Będzie to RPG z dynamicznym i widowiskowym przebiegiem. Obecnie trwają też zaawansowane prace nad silnikiem gry. Jest to zupełnie nowe oprogramowanie, które powstaje specjalnie na potrzeby WIEDŹMINA. Tworzony engine będzie obsługiwał zarówno pomieszczenia zamknięte, jak i duże otwarte przestrzenie.

Przypominamy także, że zespół CD Projekt Red Studio, mający siedzibę w Łodzi, nadal poszukuje nowych współpracowników. Zainteresowanych zapraszamy pod adres: **http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp**.



JEDNYM ZDANIEM

K6, K7, K8, K9...

AMD jeszcze nie pokazała swojego układu K8 Hammer, a już rozpoczęła rekrutację pracowników do zakładów w Austin, w których mają zacząć się prace nad kolejnym procesorem K9. Oczywiście na razie brak jakichkolwiek konkretnych informacji na temat nowego układu, ale AMD jak zawsze zapewnia, że będzie on superszybki, niedrogi i doprowadzi konkurencję (czyli Intela) do rozstroju nerwowego.

Ograniczanie swobód?

W USA rozważany jest projekt ustawy, która pozwoliłaby dużym wytwórniom filmowym i muzycznym... włamywać się na komputery zwykłych użytkowników w poszukiwaniu nielegalnie pobranych z Sieci plików audio-wideo. Projekt umożliwiłby także zakłócanie pracy komputerów, z których pobierane są pliki, a ich właściciele mieliby znacznie ograniczone prawo do jakichkolwiek roszczeń w wypadku awarii sprzętu. Tak radykalne pomysły są wynikiem kompletnej bezradności firm, które nie mają żadnego wpływu na działanie sieci typu peer-to-peer (np. Gnutella). Nową ustawę popiera RIAA, której szefowa stwierdziła, że w końcu trzeba zrobić porządek ze złodziejami. Na efekty nie trzeba było długo czekać – serwer organizacji został skutecznie zhakowany i był niedostępny przez kilka dni.

Dragon Quest na scenie

Czy znacie popularną serię japońskich gier wideo DRAGON QUEST? Być może tak, ale na pewno nie spodziewacie się, do czego może doprowadzić popularność... W Japonii dostępne są już nie tylko płyty CD z symfonicznymi wersjami utworów z gry, ale nawet krążek DVD z... baletem opartym na motywach DRAGON QUEST.

Kłopoty France Telecom

France Telecom, główny udziałowiec Telekomunikacji Polskiej S.A., ma spore problemy finansowe w swojej ojczyźnie. Przedstawiciele firmy potwierdzili, że prowadzą z rządem francuskim rozmowy na temat sposobu pomocy koncernowi. Na razie France Telekom rozpoczął wyprzedawanie należących do siebie firm, dzięki czemu być może uda mu się zdobyć trochę funduszy. Tymczasem TP S.A. zwiększyła przychody o prawie 4% w porównaniu z analogicznym okresem w zeszłym roku. Dobry wynik finansowy w dużej mierze był wynikiem działalności PTK Centertel – zależnego od TP S.A. operatora sieci IDEA.

Kafejki internetowe

Berlińska policja rozpoczyna akcję zamykania kawiarenek internetowych! Okazało się, że niektórzy właściciele tych punktów udostępniali swoim klientom brutalne gry, np. COUNTER-STRIKE (niemieckie prawo jest niezwykle surowe pod tym względem). Poza tym część nastolatków mogła korzystać z płatnych automatów do gier (według przepisów mogą to robić dopiero 18-latkowie)... Przy okazji wyszło także na jaw, że kafejki często były nielegalnymi wypożyczalniami programów i gier. Policja niemiecka zapowiada, że przetrwają tylko kafejki działające zgodnie z prawem...

JEDNYM ZDANIEM

Telefony, telefony...

OBOP przeprowadził badanie o sposobie wykorzystywania telefonów stacjonarnych przez Polaków. Statystycznie 76% gospodarstw domowych posiada telefon (choć są miejsca, gdzie na instalację nadal się dłuuugo czeka). 95% użytkowników wykonuje głównie rozmowy lokalne, a tylko około 1/3 międzynarodowe. Co ciekawe, tylko około 8% używa linii telefonicznej do połączenia z Internetem – przyczyną to bynajmniej nie jest możliwość korzystania z innych łączy, ale raczej koszmarnie wysokie ceny połączeń z Siecią... Z dodatkowych funkcji nowoczesnych central korzysta zaś 1% abonentów.

Dostęp do Sieci z Hogi

Do niedawna nazwa hoga.pl kojarzyła się większości osób z portalem internetowym, teraz jednak może być łączona z... dostępem do Sieci. Firma Hoga.pl S.A. rozpoczęła bowiem świadczenie usług dostępu do Internetu dla firm i instytucji. Niestety, zwykli użytkownicy raczej nie mają czego tu szukać, a to za sprawą odstraszających cen...

Żegnaj MediaPlayerze?

Firma RealNetworks zaprezentowała nową wersję odtwarzacza multimedialnego Helix. Według autorów nowy odtwarzacz potrafi buforować, przechowywać i odtwarzać praktycznie każdy rodzaj plików medialnych! Może także podobno z powodzeniem zastąpić Windowsowego MediaPlayera oraz Apple QuickTime'a.

Opłaty za... JPEG?!

Firma Forgent Networks opublikowała w USA oświadczenie, w którym stwierdziła, iż jest właścicielem patentu na technologie używane przy kompresji JPEG i w związku z tym zamierza pobierać stosowne opłaty za korzystanie z tej metody kompresji. Według firmy powinni jej płacić producenci cyfrowych aparatów fotograficznych, przeglądarek internetowych, skanerów, komputerów przenośnych... czyli praktycznie wszyscy!
Tymczasem organizacja JPEG, faktyczny posiadacz patentów technologii JPEG, zapowiedziała uruchomienie specjalnej witryny, na której będzie można zgłaszać dowody potwierdzające, do kogo naprawdę należą prawa popularnego jotpega... Jak się skończy cała ta afera? Czy trzeba będzie płacić za JPEG? I komu?

Celeron to kpina!

Według AMD nowe Celerony 1.7 i 1.8 GHz Intela są nie tylko przereklamowane, ale stanowią element nieuczciwej gry o klienta – większość systemów z nowym Celeronem korzysta z chipsetu i845G, przez co są kompletnie nieprzystające do oczekiwań klientów. AMD uważa, że np. starszy Pentium IV 1.7 GHz jest o 30% szybszy niż głośno reklamowany Celeron 1.7 GHz (ten ostatni zaś nie jest w stanie dorównać Duronowi 1.3 GHz)! Pod Celeronem i chipsetem 845G podobno nie chcą też działać nowe gry: NASCAR 2002, SPIDERMAN CZY TIGERWOODS 2002. Oczywiście AMD mówi to, uwzględniając dobro klientów ;-)

Wirus!

Chyba już nikt nie liczy kolejnych pojawiających się odmian wirusów komputerowych. Po fali robaków atakujących użytkowników systemu wymiany plików Kazzaa, nadszedł czas powrotu do korzeni, czyli... poczty elektronicznej. Nowością ostatnich dni jest wirus, który rozprzestrzenia się właśnie tą drogą i co ciekawe, nie niszczy danych zawartych na dysku, ale... zajmuje się odpowiadaniem na listy! Niestety, nie wiemy, co takiego pisze w swojej korespondencji... W każdym razie zalecamy ostrożność i korzystanie z programów antywirusowych! ●Y

Tanie atramenty...

Każdy posiadacz drukarki atramentowej doskonale wie, że jego sprzęt ma podstawową wadę – szybko zużywa atrament, a zakup nowego kartridża jest kosztowny... Nic dziwnego, że wiele osób stosuje tańsze rozwiązanie, polegające na regeneracji zużytych wkładów. To jednak w opinii wielu producentów nie gwarantuje idealnej jakości druku. Dla wszystkich, którym w równym stopniu zależy na jakości druku, jak i stanie portfela, firma Hewlett-Packard przygotowała nowe kartridże z atramentem czarnym (nr 27) oraz kolorowym (nr 28).

- Wkład czarny – 102 zł
- Wkład kolorowy – 116 zł

●Y



Kto czyta, nie błądzi



Technika komputerowa rozwija się w zastraszająco szybkim tempie. Powstają nowe urządzenia, programy, standardy. Czy przeglądając gazety komputerowe, nie odnosisz czasem wrażenia, że... nie za bardzo wiesz, o czym czytasz? A jeśli się uważasz za znawcę tematu komputerów, to czy wiesz, co oznacza skrót VSLI albo RISC?

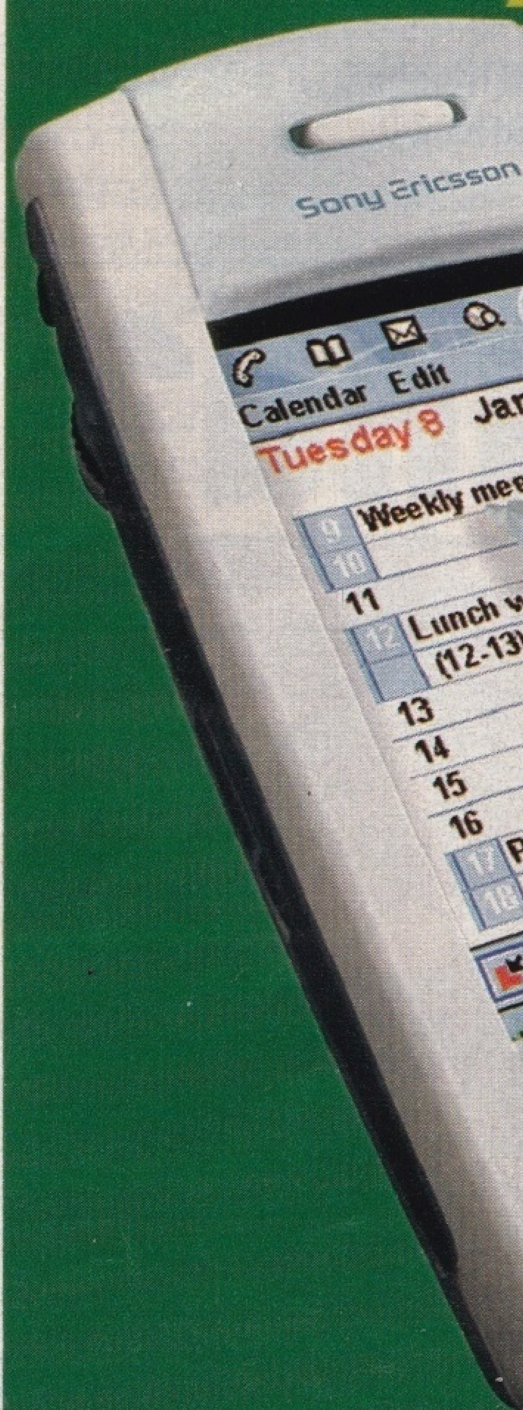
Dla wszystkich spragnionych wiedzy mamy ciekawą propozycję – w księgarniach oraz hipermarketach można kupić bardzo interesującą i przydatną książkę. „Szkolny słownik komputerowy" przyda się chyba każdemu – i to wbrew nazwie – nie tylko na szkolnych zajęciach z informatyki. Publikacja zawiera ponad 1500 haseł związanych ze sprzętem oraz oprogramowaniem komputerowym, a wszystkie objaśnienia napisano w wyjątkowo przystępny sposób. Nie zabrakło tu oczywiście polskich odpowiedników obcojęzycznych określeń. Komputerowy charakter książki podkreśla umieszczona na końcu tablica znaków ASCII – drobiazg przydatny wielu użytkownikom PC.

Książka została wydana w bardzo przyzwoity sposób – twarda okładka uchroni cenną zawartość przed jakimś wypadkiem, w szkolnym plecaku i przed łapkami żądnych wiedzy czytelników szkolnych bibliotek. Co ważne, cena słownika jest bardzo zachęcająca – kosztuje on zaledwie 10 złotych.

- Nasza ocena: ★★★★★
- Orientacyjna cena – 10 zł
- Wydawnictwo Videograf II, Katowice
- Internet: www.videograf.pl

●Y

Plany Sony-Ericsson



Pierwszym telefonem komórkowym (nowo powstałej firmy) noszącym jej oficjalne logo był model T68i z aparatem cyfrowym Communicam. Urządzenie ledwie weszło na rynek, a już firma w kilkudziesięciu krajach świata (w tym także w Polsce) zaprezentowała swoje nowe projekty. Oznaczone są one odpowiednio symbolami T200, T300, T600 oraz P800. Pierwszy z nich to klasyczny produkt klasy średniej, wyposażony m.in w obrazkową książkę telefoniczną, EMS-y i GPRS. T300 posiada dodatkowo kolorowy wyświetlacz i obsługę multimedialnych wiadomości MMS. Doskonale współpracuje z aparatem cyfrowym Communicam MCA-25, dzięki czemu ma on podobne możliwości jak T68i. T600 ma szansę być jednym z najmniejszych i najlżejszych telefonów komórkowych dostępnych na rynku! Model P800 będzie zaś połączeniem telefonu z palmtopem. Bluetooth, GPRS, MMS-y, aparat cyfrowy i wiele więcej funkcji zamknięto w niedużym pudełku. W chwili pisania tego tekstu więcej szczegółów na temat tych urządzeń – a więc i ich ceny – nie jest jeszcze znanych. ●ML

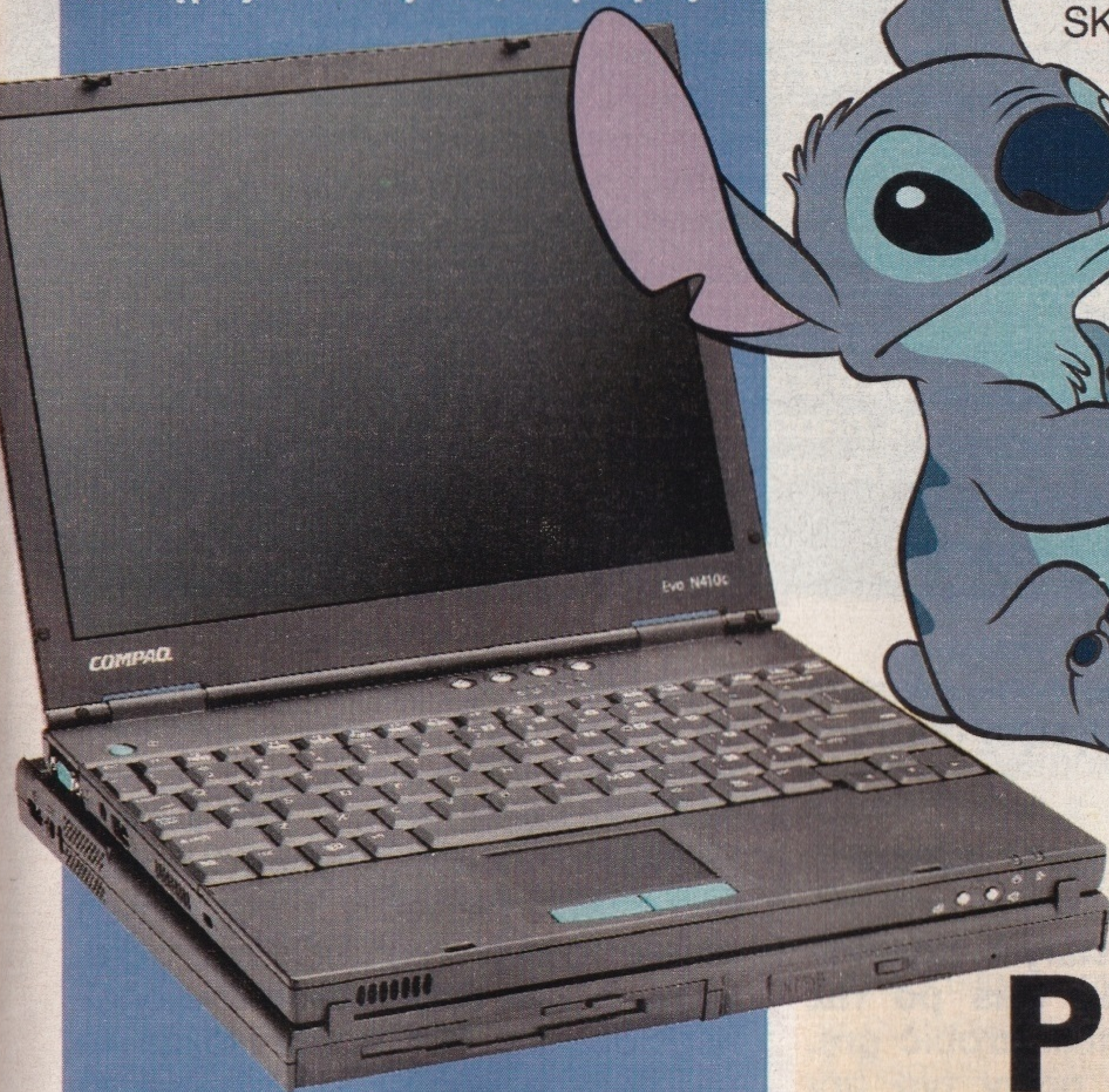


Teksty: Marek Lenarcik, R.J. „Yackoo!", Zdjęcia: Sony-Ericsson, Casio, HP, Compaq, redakcja CLICK!

Siłacz!

Dawno już minęły czasy, gdy przenośne komputery ledwo co dorównywały stacjonarnym PC. Teraz większość notebooków w niczym nie ustępuje swoim większym braciom, a niektóre – np. Compaq Evo N410c – nawet je znacznie przewyższają.

Najnowszy Compaq jest najlżejszym i najcieńszym urządzeniem dostępnym na rynku, a przy tym



oferuje naprawdę spore możliwości. Sercem komputera jest procesor Pentium III-M (1 lub 1.2 GHz), urządzenie ma 256 MB pamięci i Compaq MultiPort (zintegrowany modem, kartę sieciową, łącze USB 2.0 oraz bezprzewodowe łącze zgodne z Bluetooth i 802.11b). Za grafikę odpowiada zaś układ firmy Radeon. I na koniec zła informacja: ten sprzęt z racji swojej ceny przeznaczony jest raczej dla firm, a nie zwykłych użytkowników.

- Cena – 8700 zł (netto)
- Hewlett-Packard Polska
- Internet: www.hp.com.pl

●Y

Ten się nie myli...

Z powodu pomyłki przy wysyłce materiałów z USA nowa gra akcji Disneya, LILO I STITCH: NIEZIEMSKIE KŁOPOTY, została wytłoczona ze złego mastera (płyty stanowiącej matrycę w tłoczni CD-ROM'ów). Wersja, która trafiła do Polski, była przeznaczona na rynek niemiecki. Dlatego też menu oraz podpisy do filmów są w niej po niemiecku, natomiast głosy lektorów nagrane zostały po angielsku. Nie przeszkadza to w ukończeniu gry, ale może stanowić niedogodność w czasie zabawy. Dlatego też Disney, jako firma znana z wysokiej jakości swoich produktów, oraz jej przedstawiciel CD PROJEKT, chcą przeprosić wszystkich klientów, którzy nie są zadowoleni ze swojej wersji gry.





Każdy, kto zakupił LILO I STITCH: NIEZIEMSKIE KŁOPOTY, będzie mógł już od połowy sierpnia wymienić grę na całkowicie angielską wersję. Informacji szukaj pod adresem pomoc@cdprojekt.com lub telefonem (0-22) 519 69 66. Jako prezent dostanie także inną grę Disneya dla dzieci. Cóż, jak wiadomo, ten się nie myli, kto nic nie robi.

Na naukę czas

Pomysł na wykorzystanie komputera do nauki nie jest niczym nowym, jednak bardzo często autorom programów brakuje pomysłu, jak to zrobić, by nauka była przyjemnością. Na szczęście nie stało się tak w przypadku „Klik uczy śpiewać" – programu przeznaczonego dla młodszych dzieci. Ma on za zadanie zapoznać maluchów ze światem muzyki. Program prezentuje się bardzo sympatycznie i oferuje wiele wciągających zabaw, przy okazji których można poznać nuty i nauczyć się kilku piosenek. Niestety, nie ma rzeczy idealnych – wydaje nam się, że niektóre zadania mogą być zbyt trudne...

●Y



Dla podróżników



Firma CASIO słynie z tego, że potrafi w małym zegarku zmieścić przeróżne dodatkowe gadżety. Podobnie jest z modelem Pro Trek PRG-40. Tym razem na ręku możesz nosić elegancki czasomierz połączony z kompasem, termometrem, barometrem oraz wysokościomierzem... Taki zestaw dodatków od razu sugeruje, że najnowszy CASIO przeznaczony jest głównie dla osób lubiących wszelkiego typu podróże, wspinaczkę i przygody na łonie natury.

Każdą z wymienionych funkcji uaktywnia się osobnym przyciskiem, dzięki czemu odpada problem znany z innych zegarków multifunkcyjnych, zwany popularnie „użyj trzech rąk, aby wcisnąć kombinację przycisków...". Konstruktorzy zadbali o to, aby ich zegarek był maksymalnie wygodny w użyciu – podświetlenie ekranu włącza się automatycznie przy obróceniu nadgarstka w stronę twarzy, a kompas posiada funkcję podawania kierunku odczytywanego przez 30 sekund, co pozwala wyeliminować błędy wskazania. Niestety, prawdziwych globetroterów zmartwi wiadomość, że termometr działa tylko w zakresie temperatur od -10°C do 60°C. Czy to znaczy, że podczas mroźniejszej zimy (zjawisko normalne w naszym kraju) urządzenie trzeba będzie zostawić w domu? Gdyby nie ten drobiazg, Pro Trek byłby ideałem...

- Nasza ocena: ★★★★☆
- Sugerowana cena: 1175 zł
- Dystrybucja: Zibi, 0-801 120 110
- Internet: www.zibi.pl

●Y

JEDNYM ZDANIEM

Żółte okienka?

Chiny rozpoczęły prace nad stworzeniem... alternatywy dla systemu Windows. Mali żółci bracia uznali, że nie mają zamiaru wspierać więcej monopolu (co gorsze, monopolu kapitalistów!) i opracują zarówno własny system typu Windows 98, jak i później komplet aplikacji biurowych do niego. Podobno część chińskich instytucji rządowych testuje już oprogramowanie Yangfun 1.0.

Koniec www.pc.com.pl

Znany wszystkim użytkownikom Sieci serwis www.pc.com.pl na czas nieokreślony zawiesił swoją działalność. Oficjalny komunikat informuje, że przyczyną takiej radykalnej decyzji jest „trudna sytuacja rynkowa". Miejmy nadzieję, że za jakiś czas ten wartościowy portal pojawi się z powrotem w Internecie. Na razie nie wiadomo także, czy podobny los czeka kolejny portal – Valhallę, należącą do firmy Ontel, właściciela pc.com.pl.

Powiedz to po japońsku

Programy tłumaczące tekst z jednego języka na drugi nie są już niczym nowym, choć efekt ich działania bywa czasem bardzo zabawny (patrz www.chemsafety.gov)... Firma Nova Asia Inc. przygotowała jednak coś, co mogło się wydawać niewykonalne – program tłumaczący na język... japoński! Co ciekawe, oprogramowanie będzie także obsługiwało język polski, tak więc nareszcie dowiemy się, jak po japońsku powiedzieć „chrząszcz brzmi w trzcinie".

Tony Hawk's... 17?

Activision przedłużyło umowę z Tony Hawkiem. Zgodnie z zawartym porozumieniem, do 2015 znany skater będzie bohaterem gier z serii HPS. Zakładając, że co roku powstanie przynajmniej jedna część THPS, to za trzynaście lat w sklepach zobaczymy Tony Hawk's Pro Skater 17... Gra THPS pojawi się też w nowych modelach komórek!

Koniec ze spamem

Sejm rozpoczął prace nad ustawą prawnie zabraniającą rozsyłania poprzez e-mail oraz SMS niezamówionych przez użytkownika wiadomości reklamowych. Czy działanie takie wyeliminuje niechcianą pocztę, skoro większość użytkowników darmowych kont e-mail musi godzić się na udostępnianie ich adresu reklamodawcom? A jeśli tak, to czy za posiadanie konta pocztowego nie trzeba będzie płacić?

UMTS w Polsce w Erze

Operator sieci komórkowej Era – firma Polska Telefonia Cyfrowa – uruchomił w wybranych dzielnicach Poznania pierwszą w Polsce instalację UMTS. Abonenci sieci komórkowej trzeciej generacji mają możliwość wypróbowania takich usług, jak poczta elektroniczna, PIM (Personal Information Management), strumieniowe przesyłanie MP3 i wideo, listy dyskusyjne czy zakupy przez komórkę. Według przedstawicieli firmy, dzięki instalacji testowej będzie można określić, jakie usługi mogą w przyszłości cieszyć się popularnością u abonentów, a których nie opłaca się wprowadzać.

Apel Froggera i inne dziwadła

Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysyłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu (wyjątek stanowią konkursy SMS).
- Osoby niestosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia, które nie zawierają czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika.
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl.

Praca w Clicku i takie tam

Mam na imię Paweł. Bardzo chciałbym pracować w waszej firmie. Obawiam się jednak, że jest to niemożliwe, ponieważ mam 12 lat i mieszkam w Białej Podlaskiej. Jeżeli jednak, to bardzo bym chciał. Mam dla was także pewną propozycję: róbcie swoje własne gry! Wtedy wiele osób sprawdziłoby się jako testerzy lub pomysłodawcy gier.

Paweł

Kupiłem grę Prince of Persia 3D i przetworzyłem ją na język polski (chodzi tylko o TXT). Zostało mi jeszcze kilka linijek do dokończenia. Moje pytanie brzmi: czy jak skończę i wyślę plik do was, to czy moglibyście go zamieścić na płycie!? Bardzo proszę o odpowiedź. Jeszcze jedno pytanie. Czy jest możliwość, abym mógł pisać artykuły do waszej gazety? Był jednym członkiem redakcji? Jeśli tak, to jak mam was zadziwić, abyście mnie przyjęli. Jeszcze do was napiszę i przedstawię się wam bardziej.

Michał

Obaj -> ech, aż nie chce mi się powtarzać, jakie są warunki nawiązania współpracy z Clickiem, ale powtórzę po raz kolejny! Najchętniej widzimy osoby pełnoletnie z doświadczeniem dziennikarskim (w innych magazynach papierowych lub chociażby w Internecie), pasjonujące się grami komputerowymi i mieszkające w Warszawie lub najbliższej okolicy. Wam proponuję na razie rozpoczęcie kariery od publikowania w Sieci, na własnych stronach lub stronach kumpli.

Michał -> wszystkie elementy gry są chronione prawem autorskim i Click nie może publikować takich programów. A teraz słowo o twoich zdolnościach twórczych. Jeśli będziesz używał takich sformułowań, jak „Czy jest możliwość, abym mógł pisać artykuły do waszej gazety? Był jednym członkiem redakcji?", to jedyną szansę na karierę widzę dla ciebie w programie satyrycznym.

Paweł -> jeśli chodzi o pomysł robienia gier, to równie dobrze mógłbyś nam zaproponować, żebyśmy zaczęli kręcić filmy fabularne (żeby se chłopaki mieli co pooglądać!). Czy ty wiesz, ile kosztuje realizacja gry komputerowej? Na przykład, nad robionym teraz w Polsce programem Painkiller siedzi prawie 20 osób, realizacja zajmie im przeszło rok, a koszta przekroczą dwieście tysięcy dolarów!



Autorem powyższego screenu - reklamy Clicka jest Piotr Bania



Czego redakcja nie robi

Moi drodzy! W związku z kosmiczną liczbą e-maili przychodzących do redakcji, chciałbym przypomnieć kilka zasad, od których nie ma odstępstw. Redakcja **nie wysyła kodów** do gier ani innych materiałów w formie elektronicznej. Redakcja nie wysyła również **starych numerów** CLICKA, **koszulek ani innych gadżetów** (z wyjątkiem konkursów, oczywiście). Redakcja **nie kupuje czytelnikom sprzętu**, gier i innych rzeczy. Prosimy nie przysyłać maili z prośbami o powyższe rzeczy. Kolejna sprawa to problemy z uruchamianiem gier. Piszcie nie do nas, a do **dystrybutora** danego programu – praktycznie każda firma ma telefon pomocy technicznej stworzony właśnie w celu odpowiedzi na tego typu pytania. Zastosowanie się do moich próśb zmniejszy liczbę e-maili lądujących w naszej skrzynce (dziś znalazłem ich 453!!!), co z kolei spowoduje, że będziemy w stanie częściej odpowiadać na naprawdę istotne listy, zamiast przekopywać się przez stertę żądań niemożliwych do spełnienia.

--Frogger

Ktoś robić gry chce

Jestem waszym stałym czytelnikiem, ale piszę do was po raz pierwszy. Mam zamiar zrobić grę. Byłby to zupełnie nowy typ gry i namieszałby sporo na rynku. Owa gierka byłaby rewolucyjna, niepowtarzalna i nigdy by się nie nudziła. W dodatku nie potrzebowałaby superpięknej grafiki. Wystarczyłaby taka, jak w PLANE CRAZY, a produkt ten nie należy do ajnowszych. Cały system gry, grafikę, muzę i dźwięk mam w najdrobniejszych szczegółach opracowane na papierze. Chcę się was więc zapytać, gdzie mogę znaleźć ludzi umiejących robić gry (programistów, grafików), którzy pomogliby mi w stworzeniu przełomowego programu. Chciałbym też dowiedzieć się od was, czy zrobienie Motion Capture jest trudne i ile kosztuje sprzęt do jego robienia. Jeżeli możecie, to napiszcie, gdzie najlepiej zgłosić się z pomysłem na grę. Proszę was bardzo, żebyście opublikowali z tym listem adres mojej skrzynki (arnie911@wp.pl), by ci, którzy są zainteresowani robieniem gry, pisali do mnie. Zamierzam też założyć stronę internetową, która będzie poświęcona rekrutacji ludzi chcących ze mną stworzyć grę. Na koniec chciałbym się was zapytać, czy ewentualnie bylibyście chętni do współpracy. Wierzcie – warto! Błagam, opublikujcie ten tekst i odpowiedź na niego. Tylko proszę, bądźcie poważni i nie wyśmiewajcie mnie w sposób: „Jeszcze jeden idiota ma fajny pomysł na gierkę, akurat". Pozdrowienia dla całej redakcji.

Jin (K.B.)

No dobrze, nie będę twojego listu wyśmiewał (chociaż śmieszny jednak jest). Przede wszystkim przeczytaj moją odpowiedź na list Pawła i myślę, że to już trochę rozjaśni ci problem. Robienie gier (a zwłaszcza przełomowych i rewolucyjnych) jest wielkim biznesem wymagającym czasu, ogromnych pieniędzy i ogromnych umiejętności programistycznych, graficznych oraz dotyczących tzw. ogólnego designu. Nie oznacza to, że nie należy próbować swoich sił. Jeśli jesteś wykwalifikowanym programistą znającym język...., albo świetnym grafikiem niemającym żadnych kłopotów w używaniu takich programów jak...., to masz pewne szanse załapania się do jakiejś firmy (oczywiście pod warunkiem, że płynnie znasz angielski). Jeżeli natomiast masz tylko rewelacyjną koncepcję, to musisz znaleźć ludzi, aby ją realizowali. A to już sprawa prościuteńka: wystarczy sto tysięcy dolarów na rozpoczęcie pracy i nadzieja, że ktoś sfinansuje resztę projektu. Natomiast adresy mailowe wszystkich najważniejszych firm na całym świecie można znaleźć na Internecie. Czy ja mam robić za twoją wyszukiwarkę? No dobra, dam ci mały cynk na Polskę: http://www.gry-online.pl/S045.asp

Proszę was, dajcie mi

Chciałbym was poprosić o jedną rzecz. Chciałbym, żeby redakcja mi kupiła 128 ram, bo bardzo mi na tym zależy, a wiem że click jest najlepszą gazetą komputerową, która by mi nie odmówiła. Proszę odpiszcie. Pozdrawiam

Pedro

Wazelina na resorach

Jestem wiernym czytelnikiem waszego magazynu opatrzonego wspaniałym logo, symbolizującym markę, która stwarza nierozłączną więź z jej czytelnikiem, wieczne zaufanie i moc niezapomnianych wrażeń, które utkwią nam na długo

Apel Froggera i inne dziwadła

w pamięci i mile będą wspominane. A to wszystko za sprawą najlepszych artykułów i wzorowej jakości produktu.

Mam przekonanie, że wymienione walory waszych publikacji są najważniejsze nie tylko dla mnie, ale i innych czytelników w całej Polsce. Jestem przekonany, że Click! nadal będzie kreować coś, co będzie odpowiadało tym zwykłym czytelnikom i tym, których gusta są wyszukane w każdym calu. Mam nadzieję, że następne numery będą jeszcze lepsze jakościowo od dotychczasowych, a także będą miały coś w sobie, co zakręci wszystkim w głowie! Jednocześnie zwracam się do was z prośbą o przesyłanie mi informacji dotyczących wszystkich produktów oraz nowości oferowanych przez waszą firmę na rok 2002 (katalog). Jeżeli to możliwe, to proszę także o przesłanie mi produktów promocyjnych Click! bądź też jakiś miłych upominków. Byłbym ogromnie wdzięczny za T-shirt (rozmiar M) lub czapkę baseballową z logo Click!, zapierającym dech w piersiach. Czułbym się wtedy niezwykle uszczęśliwionym i docenionym czytelnikiem. Z poważaniem

Radosław


1


2

Jasne, chłopaki. Dzięki, że nam przypomnieliście o tym, iż już dawno nie rozsyłaliśmy prezentów. W końcu kości pamięci, procesory, karty graficzne i wszelkiej maści konsole do gier walają się na wszystkich półkach w redakcji. W dodatku – w nagrodę za to, że tak dzielnie się spisaliście, ratując nas od sklerozy – mamy dla was specjalny bonus. Oto przedstawiamy zdjęcie dwóch niezłych pojazdów (obecnie stoją na redakcyjnym parkingu). Możecie wybrać, czy chcecie dostać pierwszy, czy drugi wehikuł. Zaznaczam, że obsługa została wliczona do podarunku i będzie w pełni dyspozycyjna oraz gotowa spełniać wasze marzenia!

Kim byliśmy?

Chciałbym się dowiedzieć, kim byli ludzie piszący teksty do Clicka, zanim zabrali się za robotę przy piśmie? Czy to tajemnica?

Kilofas

Żadna tajemnica. Frogger był małą dziewczynką z zapałkami i rozgrzewał w zimowe noce zziębniętych panów, Krooger służył na dalekomorskim frachtowcu, pełniąc ważną rolę kapitańskiej małpy, Mamut grał w punkowym zespole jako perkusja, a Randall ciężko pracował jako muzułmański snajper w dalekiej Czeczenii. Kiedy zebraliśmy się już wszyscy razem, przybyła do nas Agnieszka, znudzona występami w klubie go-go na warszawskiej Pradze. Jednak do dzisiaj zostało jej przyzwyczajenie przychodzenia do pracy jedynie w szpilkach i cekinach. W najbliższym czasie zaprezentujemy to na zdjęciach.

Filmy über alles

Dlaczego dział omawiający filmy kinowe jest taki mały? Przecież tyle ciekawych rzeczy pokazuje się cały czas w kinach? Czy nie moglibyście dać chociaż czterech następnych stron na recenzje i zapowiedzi kinowe?

Bartek

Odpowiedź jest prosta: Click jest pismem o grach i sprzęcie potrzebnym graczom do szczęścia, a wszelkie inne tematy traktujemy po macoszemu. I tak zostanie! A jeśli chcesz przeczytać coś o nowościach filmowych, to zawsze masz Fantasy-Click.

Diablo na Click CD

Mam pytanie, czy moglibyście w następnym numerze dołączyć grę DIABLO?

Andrzej

Jasne! I w dodatku BALDUR"S GATE na pięciu płytkach! A serio, to sprawa jest taka: część firm nie zgadza się, aby ich gry wydawać na płytach dołączanych do czasopism. Taką firmą jest między innymi Blizzard i nie sądzę, abyś szybko zobaczył WARCRAFTA, DIABLO czy STARCRAFTA wydanego na płycie CD dołączonej do jakiegokolwiek magazynu.

Frogger kłamie?

Zobaczyłem w Clicku reklamę nowego dodatku specjalnego o Konsolach. Czy to prawda? Czy takie pismo naprawdę się ukaże?

Miki

Nie, nie ukaże się. Frogger jak zwykle kłamie i nawet każe publikować fałszywe reklamy. Nie sądzę, aby rynek konsolowy wart był jakiejkolwiek wzmianki. Z tego, co wiem, to w sklepach można dostać tylko słabiutką konsolę Jaguar i ze trzy gierki na nią (w dodatku wszystkie z kiepską grafiką). I o czym mielibyśmy w takim razie pisać??? Bleee...

Eee tam. To Randall kłamie. Oczywiście, że Konsole się ukażą i będzie to pismo w całości poświęcone podpisanym pod klawisz ~ (tylda) konsolom w znanych grach FPP, takich jak QUAKE czy COUNTER-STRIKE ;)

Będę czytał w Grecji!

Jadę do Grecji i chciałbym się dowiedzieć, czy są tam jakieś pisma poświęcone grom komputerowym. Bo tak sobie myślę, że jak mi się będzie nudziło, to może sobie poczytam o tamtejszych gierkach.

Garik

Nie sądzę, aby w Grecji mógł się nudzić ktokolwiek przy zdrowych zmysłach. Chyba że: nie lubi plaży, słońca i czystej wody, nie przepada za sportami wodnymi, świetne jedzenie budzi u niego mdłości, młode dziewczęta topless przyprawiają go o drgawki obrzydzenia, na ośrodki nocnego życia (bary, dyskoteki itp.) najchętniej zrzuciłby bombę atomową. Jeśli jednak nadal koniecznie będziesz chciał czytać greckie pisma, to mam tylko nadzieję, że poradzisz sobie z tym trudnym językiem. Δοδαμ, }ε φεστ ον δυ}ο τρυδνιεφσζψ νι} αλφαβετ, ω κτ□ρψμ ω τεφ χηωιλι πισζ↔ τε σ÷οωα. Νιεμνιεφ: ποωοδζενια!

Gameboy do kosza?

Chciałem się z Wami podzielić moim problemem. Otóż dzisiaj zakupiłem GBA wraz z grą TONY HAWK PRO SKATER 3. Za konsolkę zapłaciłem 369 złotych, a za THPS3 239 złotych. Kiedy włączyłem GameBoya, podczas powrotu do domu samochodem, zrobiło mi się gorąco, a z nerwów trzęsły mi się nogi. Pomyślałem: „Jak mogłem zapłacić za takie coś 6 paczek?". Ale kiedy wróciłem do domu i pograłem troszkę, to mi się bardziej spodobał ten zakup. Mimo to nie wiem, czy nie lepiej, jakbym zwrócił Gem Boja i miał te 6 paczek.

dziadek5kate

Wszystko zależy od tego, iloma grządkami kapuchy dysponujesz. Jeśli jesteś człowiekiem, który hawańskie cygara podpala studolarówkami, to możesz sobie pozwolić na takie ekstrawagancje jak GBA i gry do tej konsolki. A z drugiej strony pomyśl sobie: do tych sześciu pak dołożyłbyś jeszcze cztery (czyli dwie następne gry) i miałbyś np. tydzień wakacji na Krecie. Jak dla mnie brzmi dużo lepiej. Kiedy widzę dorosłych ludzi grających na GBA, to ogarnia mnie żałość. Naprawdę nie znacie sposobów na lepsze spędzanie czasu i wydatkowanie pieniędzy? Aż tak ubogie macie życie??? [Randall nie lubi GameBoya, bo GBA ma aż 4 przyciski i Randall się w tym gubi... – Frogger]

Lubią nas!

Pamiętam czasy, kiedy dopiero zaczynałam fascynować się grami komputerowymi i kupiłam nowe pismo CLICK!. Lara na okładce, świąteczny klimat i ta niepowtarzalna atmosfera. Pamiętam też cienki papier i brak CD. Ostatnio postanowiłam wrócić do mojego ulubionego pisma i... doznałam szoku. Trudno mi było poznać, że to wciąż ten sam Click!. Profesjonalizm, humor (pozdrowienia dla Randalla) i co najważniejsze, ta atmosfera, która nie znikła mimo lepszego papieru, innej szaty graficznej, cedeka. Dziękuję Wam za to...

LadyE

To my dziękujemy Ci za miły list! Już Starożytni wiedzieli, że Randall jest jak król Midas i czego się nie dotknie, zamienia w złoto! A i Frogger, wbrew swoim zwyczajom, nie przeszkadzał zbytnio!

A ja tam uważam że Randall jest raczej jak kurz – wszędzie się dostanie, powoduje zgrzytanie zębów i strasznie ciężko się go pozbyć. Gdyby Starożytni musieli się borykać z twardogłowym Randallem tak jak biedny niżej podpisany, zapewne bez wahania skróciliby go o głowę.

– Frogger

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Jak sobie poradzić z...

Witajcie!
Mimo że są wakacje, na nasz adres nadal napływają kolejne listy i maile z pytaniami dotyczącymi sprzętu. W miarę możliwości staramy się wam pomóc, jednak czasem jest to praktycznie niemożliwe – trudno nam np. doradzić, jaki konkretnie model napędu DVD kupić. Jak sami wiecie, wybór sprzętu i ceny różnią się zasadniczo w poszczególnych rejonach Polski...
Ponawiamy też nasz apel o zwrócenie uwagi podczas zakupów sprzętu na wszelkie instrukcje i płyty ze sterownikami – to naprawdę zaoszczędzi wam w przyszłości kłopotów i zdenerwowania. Nie wierzcie w zapewnienia sprzedawców, że przecież macie ich serwis. Kupując komputer, macie prawo wiedzieć, co jest w środku i musicie otrzymać dokumentację sprzętu. Jeśli ktoś wmawia wam, że to jest niepotrzebne – po prostu zróbcie zakupy gdzie indziej. Na tym kończymy apele i zabieramy się za listy...

Modernizacja PC

Ostatnio modernizuję komputer i chcę zmienić płytę główną, ale nie umiem odnaleźć dobrego modelu. Moglibyście przedstawić mi jakiś zestaw i jego cenę? Moje wymagania: Socket A (AMD Duron 1200MHz), 3x DIMM (PC-100, PC-133), AGP 4x, 4-5x PCI, 1x LTP, 2x COM, 2x PS2, USB, max. 3 urządzenia IDE, ATA/66/100, brak zintegrowanych komponentów. Bardzo mi zależy, aby obsługiwana była pamięć PC-100.
W numerze 7. napisaliście, że aby zainstalować Windows XP i 98 na jednym komputerze, trzeba zainstalować najpierw 98, a potem dodać XP. Myślę, że pominęliście inną metodę. Otóż do kompa z XP wsuwamy przy starcie dyskietkę startową '98, a potem instalujemy 98. Nie trzeba dzielić dysku na partycje. Sprawdziłem u siebie – działa.
Mam jeszcze drugi problem. Kiedy włączam komputer, słychać go, ale system nie startuje. Żeby Windows wystartował, muszę wyjąć kabel z gniazdka (przy włączonym kompie), po 10 sek. włożyć znowu i nacisnąć POWER). Co może być tego przyczyną? Moglibyście na krążku umieścić patcha do HEROES 4? Zajmuje on 17 MB, więc dla posiadaczy modemów ściągnięcie go będzie graniczyć z cudem. Zamieśćcie na CD kilka dodatków do THE SIMS.
Yeppy

Ceny płyt dla procesorów Athlon/Duron kształtują się w zakresie od 360 do 700 złotych, większość z nich oferuje podobne możliwości. Wszystkie standardowo posiadają złącza AGP, PCI i porty LPT, COM, USB oraz PS/2. Wszystkie obecnie produkowane płyty mają też kontroler IDE zgodny z trybami 66/100 obsługującymi do 4 urządzeń. Problemem może być natomiast znalezienie płyty bez zintegrowanych dodatkowych komponentów – praktycznie nie produkuje się płyt, ktore nie miałyby choć karty dźwiękowej (ale zawsze można ją wyłączyć). Dodatkowym utrudnieniem może być też odszukanie modelu obsługującego tylko pamięci DIMM 100 – większość producentów oferuje modele ze złączami dla pamięci DDR, ewentualnie z np. 3 złączami nowego typu i 1-2 DIMM. Trudno nam polecić ci jakiś konkretny model – na pewno warto wybrać płytę jednego z uznanych producentów, np. Asus, Epox, Gigabyte, Shuttle czy MSI...
Podając sposób instalacji dwóch systemów, przedstawiliśmy oficjalną metodę zalecaną przez Microsoft i gwarantującą powodzenie takiej operacji. Oczywiście, jeśli ktoś lubi i umie, może eksperymentować.
Z opisanych przez ciebie objawów trudno jednoznacznie określić przyczynę. Wydaje nam się, że problem może wynikać z uszkodzenia płyty głównej albo zasilacza (przy czym na 90% będzie to raczej płyta). Dokładnej odpowiedzi może udzielić tylko serwis...
Twoją prośbę przekazaliśmy osobie zajmującej się przygotowaniem naszego cedeka i jeśli tylko będzie to możliwe, zamieścimy ten patch.

Nie działa pad

Niedawno kupiłem sobie Logitech WingMan Action Pad. W instrukcji napisali, aby najpierw zainstalować z dołączonej płyty coś o nazwie WingMan Software. Podczas instalacji tego programu proszą o włożenie wtyczki pada do portu USB. Gdy to robię, wyskakuje komunikat o wykryciu nowego sprzętu, system zaczyna szukać sterowników i prosi o włożenie płyty z Windows, ale mimo to nadal nie może znaleźć sterownika. Po zakończeniu instalacji wszystkich programów pad nadal nie chce działać. W panelu sterowania w opcjach kontrolerów nie ma mojego pada, ale w opcji System w zakładce Menedżer Urządzeń w opcjach mojego pada jest napis: Nie można załadować sterownika za pomocą programu ładującego. Nie wiem, co robić!
Mariusz

Na początku upewnij się, że załączone oprogramowanie działa z twoją wersją systemu operacyjnego – odpowiednia informacja powinna być w instrukcji. Podczas instalacji urządzeń często zdarza się, że system prosi o włożenie płyty, która nie jest mu potrzebna, albo która zawiera stare wersje plików – tak może być i tym razem. Spróbuj rozpocząć instalację sterowników zgodnie z instrukcją. Gdy komputer zażąda płyty z Windows, nie zmieniaj CD. Po chwili powinieneś otrzymać komunikat o nie znalezionym pliku sterownika. Wybierz ręczne wskazanie pliku i postaraj się samemu wyszukać potrzebny plik na płycie ze sterownikami – ponieważ jest to uciążliwe, możesz posłużyć się Windowsowym Eksploratorem. Gdyby okazało się, że na CD-ROM nie ma potrzebnych sterowników, włóż płytę instalacyjną Windows i tu także spróbuj samemu znaleźć pliki. Jeśli to nic nie da, spróbuj ściągnąć z Internetu nową wersję sterowników.

Problem z płytą główną

Mam małe zastrzeżenia do waszego CD, czasem moglibyście lepiej wykorzystywać miejsce. Przykładem jest ostatni CLICK!, gdzie można jeszcze niejedno demo upchnąć...
Mam płytę ECS K7vza ver 1.0a, ale niestety nie wiem, do jakich częstotliwości procesora jest ona przystosowana. Mam Durona 750 i chcę kupić Durona 1200, ale nie wiem, czy ta płyta obsłuży mi ten procesor. Bardzo dokładnie przejrzałem dokumentację płyty, ale teoretycznie niczego się nie dowiedziałem.
Czy telewizor może mieć wpływ na jakość obrazu poprowadzanego z wyjścia TV karty graficznej (karta grafiki to Kyro II Powercolor, a telewizor to niejaki Funaj ok 7-letni)?
Siwy

Przygotowując nasze płyty, staramy się dawać na nich jak najlepsze materiały, dlatego też czasami może się zdarzyć, że na krążku zostanie trochę wolnego miejsca, w którym zmieściłoby się jedno czy dwa nędzne dema. Jest to jednak bardzo rzadka sytuacja. Ostatnio praktycznie niespotykana.
Płyta ECS K7VZA to dosyć popularna (głównie ze względu na cenę) i prosta konstrukcja. Według informacji producenta wersja 1. x obsługuje procesory Athlon do 1.2 GHz oraz Duron do 850 MHz, a także „przyszłe modele układów Duron i Thunderbird". W praktyce oznacza to, że płyta powinna obsłużyć wszystkie układy AMD pracujące z częstotliwością do 1.2 GHz. Niestety, należy pamiętać, że ponieważ jest to wartość graniczna, komputer może pracować niestabilnie (to jedna z cech ECS). Konieczne może też być uaktualnienie BIOS do najnowszej wersji.
Na jakość obrazu uzyskiwanego na ekranie TV wpływ ma bardzo dużo czynników. Pierwszym z nich jest jakość samego wyjścia na karcie graficznej, ale z tego, co nam wiadomo, karty z Kyro II były pod tym względem całkiem dobre. Równie ważny jest sposób podłączenia – najlepsze efekty uzyska się przy pomocy kabla SVHS, gorsze przewodem Cinch. Telewizor, oczywiście, też jest ważny, ale gdy coś jest nie tak, zazwyczaj daje on równie zły obraz podczas oglądania TV, jak i pracy z komputerem. Niestety, zdarzają się także karty graficzne, które dają ładny obraz na monitorze, ale ich wyjścia TV praktycznie nie nadają się do niczego. Pamiętaj też, że jakość obrazu telewizora możesz ocenić, znajdując się od niego w większej odległości – nie oczekuj też, że uzyskasz obraz identyczny jak na monitorze.

PC nie wykrywa dysku!

Kilka dni temu kupiłem twardy dysk Seagate Barracuda ATA 60 GB. Po podłączeniu go do komputera ustawiłem w BIOSie dysk na auto i zrestartowałem komputer. Niestety, mój PC nie wykrywa dysku. Co może być tego przyczyną – stara wersja BIOS?
Przybysz

Masz rację, BIOS jest tutaj największym podejrzanym. Jeśli płyta główna w twoim PC jest zbyt stara, może się okazać, że nawet po uaktualnieniu BIOSu nie będziesz widział dysku. To jednak najbardziej pesymistyczny scenariusz, tak więc spróbuj dokonać aktualizacji BIOSu. Zanim jednak to zrobisz, sprawdź, czy prawidłowo ustawiłeś zworki określające tryb pracy dysku Master/Slave. Spróbuj także tak podłączyć napędy, aby nowy dysk był jako jedyny podłączony do I kanału kontrolera IDE.

Zużyty CD-ROM...

Jeden z czytelników miał problemy z waszym krążkiem CD i dostał odpowiedź, że jego CD-ROM może być zabrudzony lub zużyty. Co znaczy zużyty? Czy to znaczy, że czytnik nie nadaje się już do niczego (naprawa będzie kosztowała tyle, co nowy)? Czy jakość płyt wpływa na zużycie?
Pit

W napędzie CD w miarę pracy zużywają się elementy mechaniczne odpowiadające za napęd i pozycjonowanie głowicy. Koszty naprawy są wtedy porównywalne z zakupem nowego urządzenia. Zabrudzenie płyt nie ma tu znaczenia.

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo!". Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

Wasze strony WWW

www.wojt.z.pl

Na początku odwiedziliśmy stronę Wojtka z Tczewa. Jego witryna poświęcona jest zespołowi Slipknot, ale nie tylko. Znajdziecie tu wiele żartów i opis... Tczewa. Strona zbudowana jest w bardzo prosty, ale ładny i wygodny sposób. Można by tu coś jeszcze dodać, ale...

NASZA OCENA: 5-

http://www.czerwo23.prv.pl

Autor tej strony napisał, że bardzo chciałby pracować jako webmaster, a swoją witrynę traktuje jako test umiejętności. Strona zawiera stosunkowo niewiele informacji, ale pod względem technicznym wykonana bardzo dobrze. Widać, że autor przemyślał jej konstrukcję. Brawo!

NASZA OCENA: 5

http://www.gta.prv.pl

Ostatnią prezentowaną dziś stroną jest serwis poświęcony grom z serii GTA. Poruszanie się po witrynie nie sprawia problemów, choć rozbicie menu na dwie części leżące po bokach ekranu nie wydaje nam się najlepszym pomysłem. Szkoda, że strona utrzymana jest w tak ponurych kolorach, po dłuższej chwili można nabawić się depresji. Poza tym całość wygląda całkiem nieźle...

NASZA OCENA: 4+

Uwaga: z powodu ograniczonego miejsca nie jesteśmy w stanie opisać wszystkich stron. Nie recenzujemy ich też przez e-mail!

Rozwiązania konkursów

KONKURSY SMS

Resident Evil (nr 8/02)

Milla Jovovich nie grała w filmie Matrix (D). **Gadżety filmowe otrzymują:** Arendt Michał ze Stargardu Szczecińskiego, Bartosik Przemysław z Końskich, Chomirski Mikołaj z Grójca, Cichoń Łukasz z Lublińca, Cywiński Maciej z Koz, Domagała Kamil z Ostrowii Mazowieckiej

Dziułko Artur z Warszawy, Dziwak Tomasz z Zatora, Ferenc Bartosz z Udanina, Fryda Barttomiej z Rybnika, Grejc Piotr z Krakowa, Grzelak Łukasz z Żuromina, Jakubowski Rafał z Grójca, Janik Sebastian z Taczyc, Jermalonek paweł z Bebrzna, Knapik Maciej z Krakowa, Kowalczyk Jacek z Warszawy, Kowalska Barbara z Tczewa, Krawczyk Mikołaj z Pruszkowa, Król Jacek z Pruszkowa, Kulig Jacek z Krosna, Latko Sławomir z Zawiercia, Leonowicz Aleksandra z Częstochowy, Łuców Zbigniew z Kołobrzegu, Macwałda Roman z Iławy, Malczewska Regina z Koszalina, Markiewicz Justyna z Pruszkowa, Maślanka Paweł z Katowic, Mej Artur z Krakowa, Minkiewicz Jacek z Sokółki, Niemczewski Oskar z Piły, Niezwa Paweł z Chrzanowa, Papiór Arkadiusz z Wrocławia, Pawlak Jakub z Siemianowic Śląskich, Piwowarski Tomasz z Miechowa, Radan Łukasz z Wiśnic, Rutkowski Dawid z Jaworzna, Rzymyszkiewicz Andrzej z Gniezna, Sękowski Łukasz z Poznania, Sołtys Leszek z Gdańska, Szałek Michał z Ostrowa Wielkopolskiego, Szelaki Martynian z Radomska, Telant Adam z Poznania, Trześniewski Krzysztof z Iłży, Wojcinowicz

Microsoft (nr 8/02)

Założyciel Microsoftu to oczywiście William Gates (C).
Klawiatury Microsoft otrzymują: Bielecka Inga z Bielska-Białej, Brudzkiewicz Karol z Gdańska, Copik Bogdan z Mikołowa Paniowy, Czarny Jarosław z Siedlec, Malinoś Michał z Warszawy, Seweryn Grzegorz z Sosnowca, Stępak Wojciech z Lubania, Śmieja Piotr z Rybnika
Gry Microsoft otrzymaują:
Białozór Andrzej z Ostródy, Bryła Paweł z Tyskowic, Gozdek Marianna z Białej Rawskiej, Grzybowski Łukasz z Radomia, Pawlik Maciej z Rzychlina, Seliga Łukasz z Franciszkowa, Siwak Arkadiusz z Gdańska, Sobczak Adam z Gdyni, Ziarko Mateusz z Krasnegostawu

Asterix (nr 8/02)

Piesek Obelixa wabi się Idefix (C). **Gadżety filmują otrzymują:** Wójcik Krzysztof z Radkowa, Wójt Mateusz ze Skierniewic, Ziołański Przemysław z Kalisza, Zygmunt Piotr z Warszawy, Żmuda Hubert z Warszawy

WAŻNE INFORMACJE DLA UCZESTNIKÓW KONKURSÓW SMS:
Nazwiska pozostałych zwycięzców konkursu ASTERIX z przyczyn technicznych zostaną podane w przyszłym numerze CLICKA!

SMSy z odpowiedziami przesłane po terminie podanym przy konkursach nie biorą udziału w losowaniu nagród! Prosimy o bardzo dokładne wpisywanie treści wiadomości zgodnie z podawanym wzorem! Zwycięzcy konkursów są powiadamiani telefonicznie w ciągu kilku dni po terminie zakończenia konkursu.

KONKURS!

Wakacyjna niespodzianka

Gdzie spędzacie wakacje? Nad morzem, w mieście czy może za granicą? Mamy nadzieję, że bez względu na to gdzie jesteście, świetnie się bawicie! Nie zapomnijcie jednak o kupnie CLICKA! Dla naszych najwierniejszych czytelników mamy bowiem konkurs z cennymi nagrodami!

Każdy, kto kupi wszystkie wakacyjne numery i przyśle na nasz adres zrobione przez siebie najbardziej zwariowane zdjęcie z wakacji, weźmie udział w losowaniu nagród! Do listu dołączcie kody kreskowe z okładek numerów 7, 8, 9 i 10. Na zgłoszenia czekamy do końca września!

BAUER

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny)
tel. /0#22/ 517-02-47
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego)
tel. /0#22/ 517-01-93
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)
tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Cichy (dział gier)
telefony /0#22/ 517-04-84

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu)
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Maciej Hajnrich, Kamil Juliański, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:
Monika Walczak (kierownik), Aleksandra Blicharz, Maciej Szwajkowski
☎ tel. /0#22/ 517-05-18

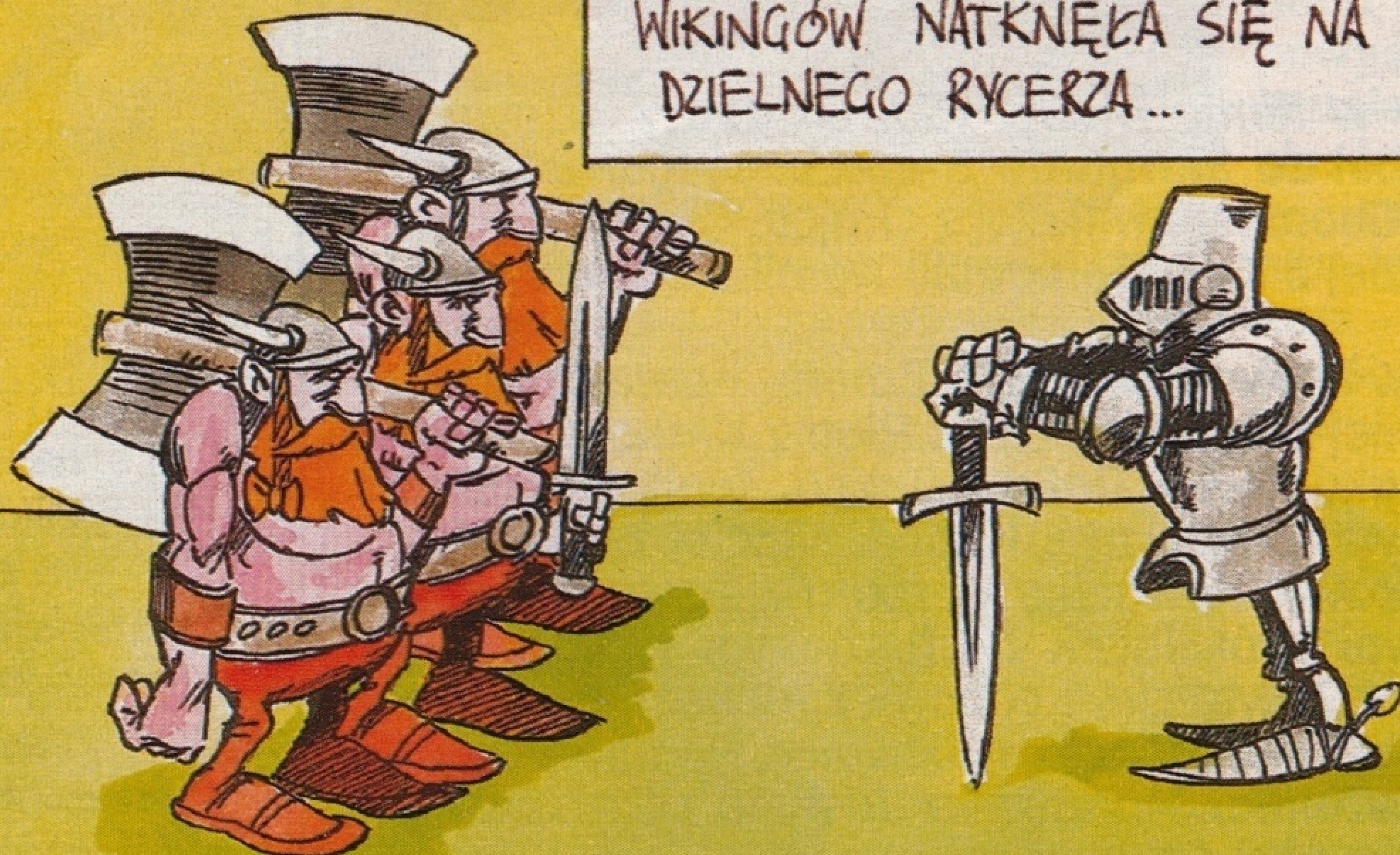
Druk:
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz
DPA Printing Company Kraków

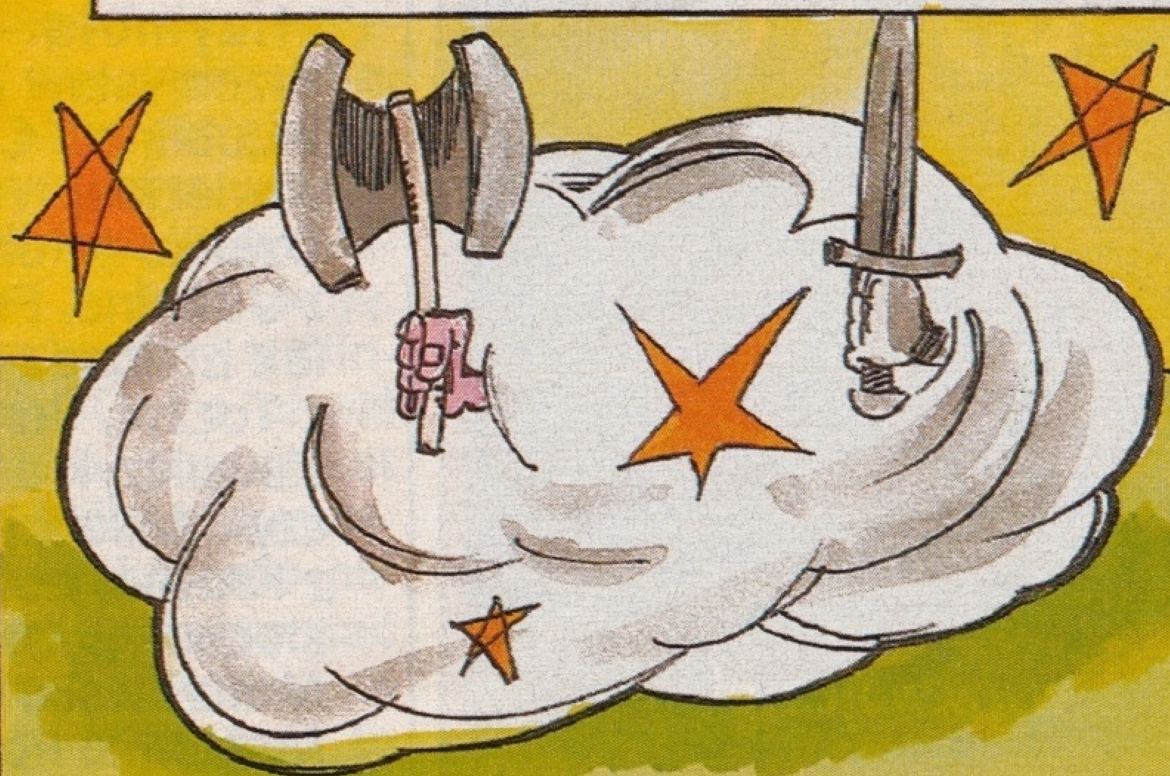
NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

ISSN 1509-0558

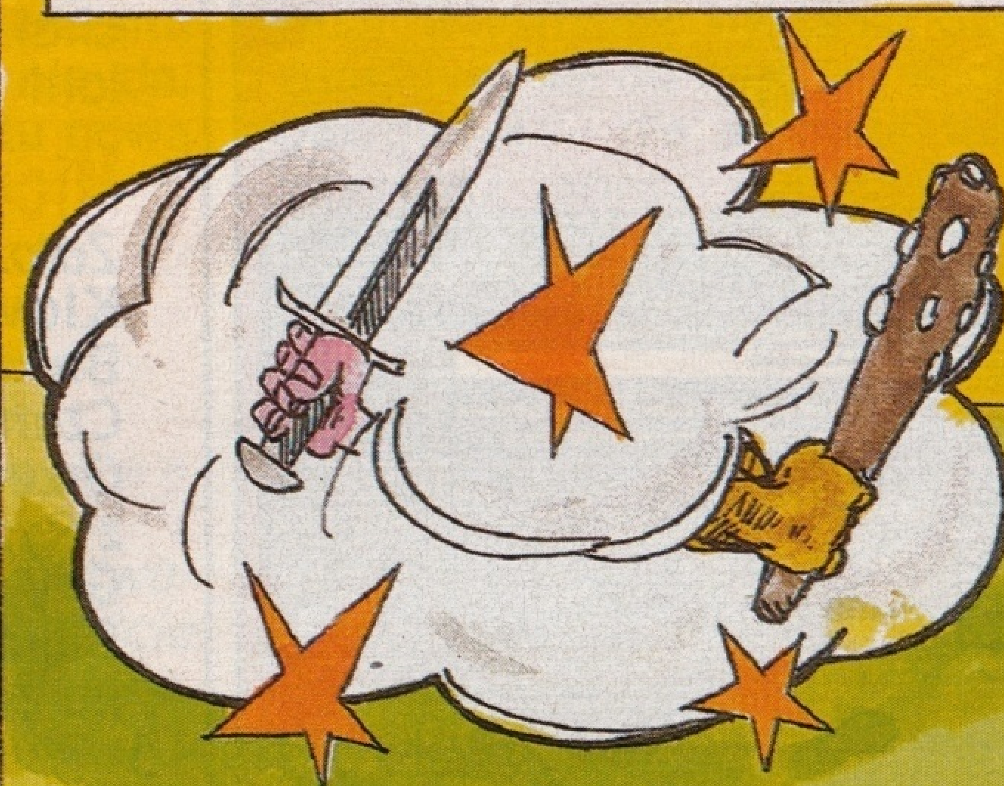
UWAGA
Przypominamy, że redakcja nie prowadzi działalności handlowej i nie zajmuje się dystrybucją opisywanych gier oraz akcesoriów. Nie udzielamy również informacji i porad telefonicznych dotyczących kodów do gier lub sposobów ukończenia danej gry.

CLICKERS & PRZYJACIELE







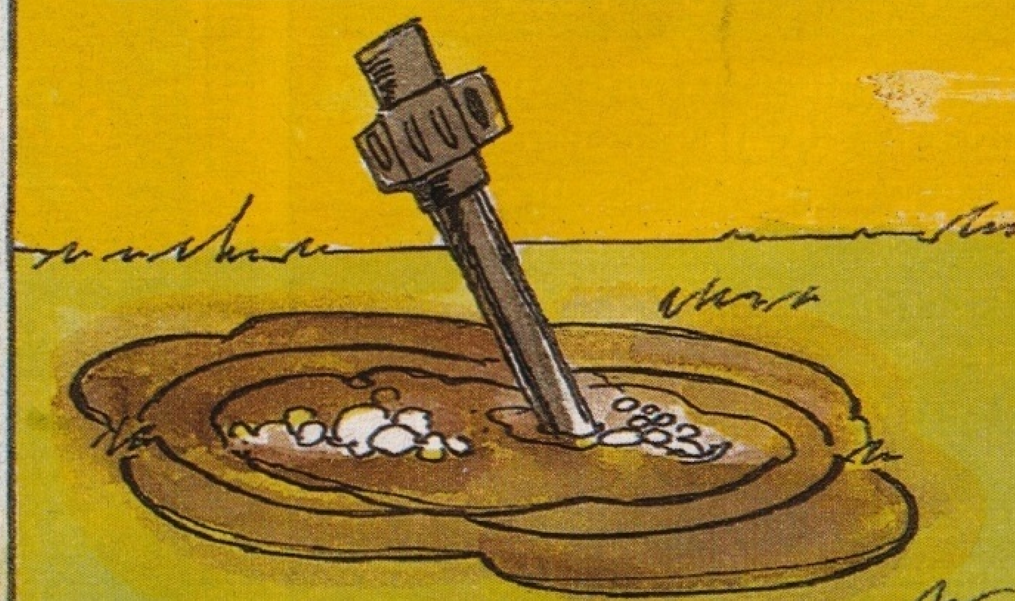


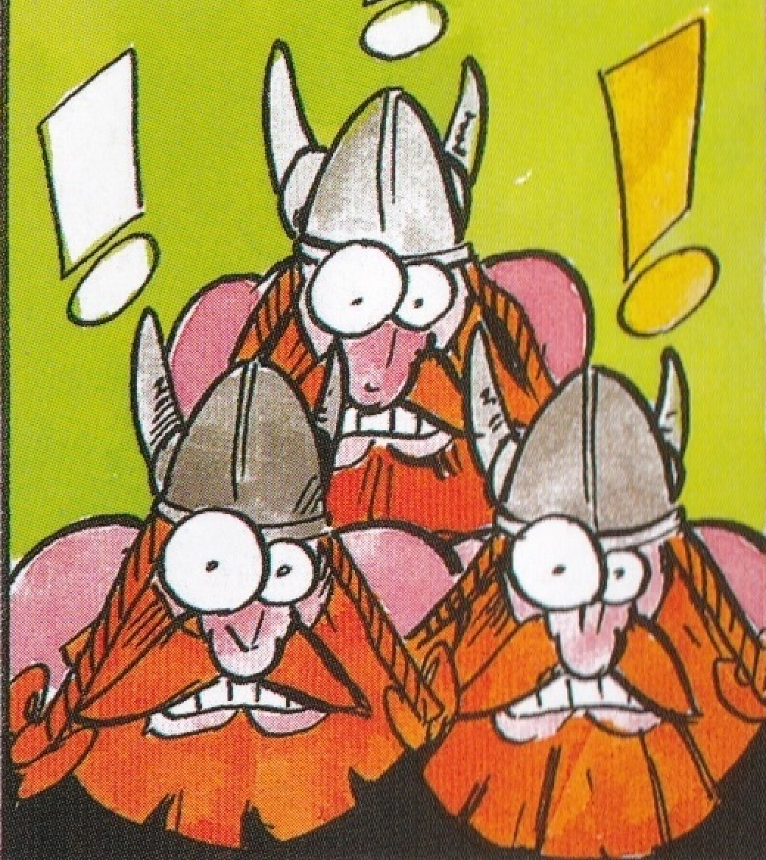














Nie kupuj kota w worku, czyli sekrety skrótów

Kupując akcesoria do komputera lub programy, zapewne często widziałeś tajemnicze napisy na pudełkach wabiące potencjalnych klientów. Czy wiesz, co one oznaczają? Dzięki nam poznasz sekretne zagrania producentów...

● ● ●

NEW VERSION!
Pod określeniem Nowa wersja zazwyczaj kryje się nieznacznie zmieniony produkt zapakowany w nowe, ładniejsze pudełko. Nowa wersja zwykle nie jest nowa, to znaczy że producent opracował ją już miesiąc po rozpoczęciu sprzedaży wcześniejszej. Oczywiście jak wszyscy wiedzą, nowe nie znaczy lepsze.

● ● ●

SECOND EDITION
Wydanie drugie oznacza praktycznie to samo, co Nowa wersja. Tutaj możesz liczyć na to, że producent uwzględnił niektóre żądania użytkowników, zmienił wygląd programu w nieznacznym stopniu i przede wszystkim dodał nowe, niezupełnie przydatne funkcje. Dodatkowo SECOND EDITION posiada całkiem nową porcję błędów.

● ● ●

100% COMPATIBLE WITH...
W 100% zgodne z... Pod tym sprytnym określeniem producent sprzętu lub programu informuje użytkownika, że jego wyrób być może zadziała w danej konfiguracji.

● ● ●

FULL VERSION INCLUDED!
Zawiera pełną wersję! Prawdziwa gratka, w komplecie z kupioną kartą, płytą główną lub czymkolwiek innym znajdziesz pełną wersję oprogramowania. Jeśli masz szczęście, będzie to przestarzała wersja oprogramowania antywirusowego. Pechowcy znajdą w pudełku kolekcjonerskie wydanie Tetrisa, działające wyłącznie w trybie MCGA...

Dawnych lat czar...

Jak wiadomo, reklama jest dźwignią handlu. Specjalnie dla Ciebie wygrzebaliśmy stare reklamy prasowe sprzętu komputerowego. I pomyśleć, że nie tak dawno były to najnowsze osiągnięcia techniki...

SPECIAL OFFER FROM RUN MAGAZINE!

MODEM LIQUIDATION SALE!

ONLY $10.00!

HURRY! Supplies Limited!



GET A BRAND-NEW...
Commodore 1660® modem for only $10.00! It's the perfect telecommunications starter kit for every C64 and 128 owner!

WHAT CAN A MODEM DO?
It hooks your C64 or 128 via a phone line to the excitement of telecommunications. Use it to get in touch with other Commodore users, connect to on-line services (like Q-Link, GEnie, and CompuServe), access local bulletin boards, and so much more!

WHY SUCH A LOW PRICE?
The 1660 modem is a 300 baud model -slower than today's modems, but still easy to use and extremely affordable. If you've never used a modem — this one's for you!

YOU GET ALL THIS!
- Commodore 1660® Modem
- Cable to connect to your phone line.
- Commodore's "Common Sense®" software.
- Complimentary Q-Link Starter Kit (with FREE software and FREE time on Q-Link!).
- All for just $10.00!

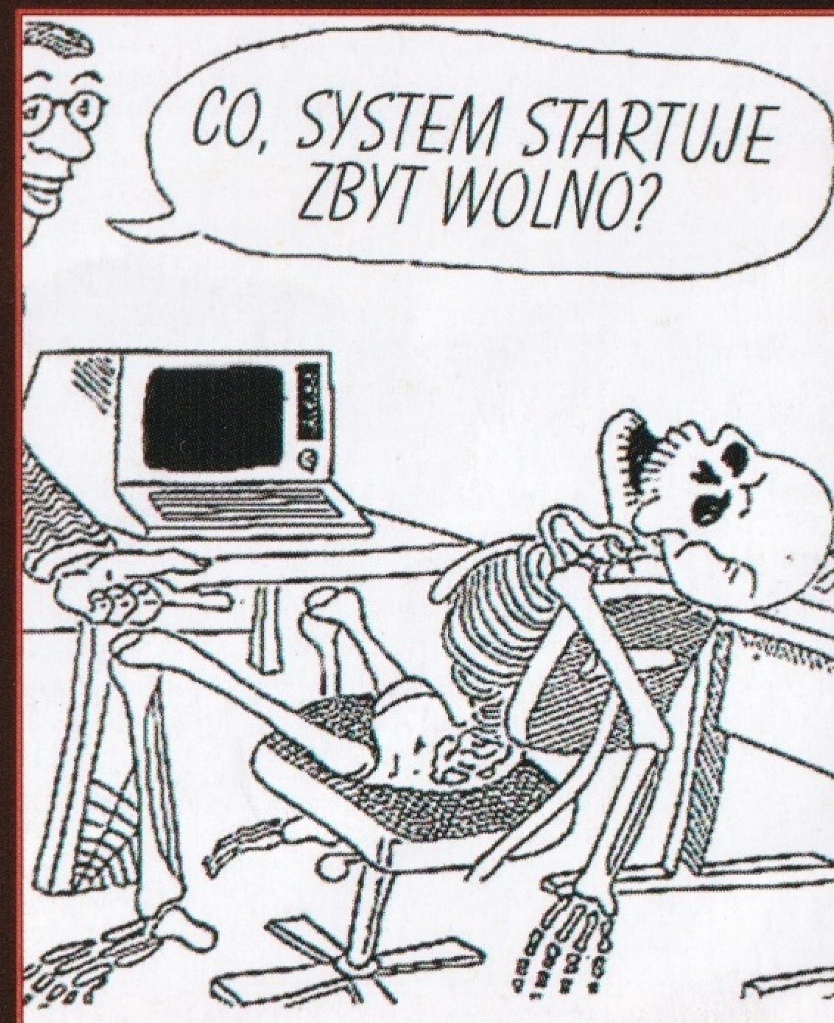
Wyprzedaż modemów! Za jedyne 10 dolarów możesz kupić ten superszybki (0.3 kbps) i nowoczesny modem do komputera Commodore! Radzimy się pospieszyć...

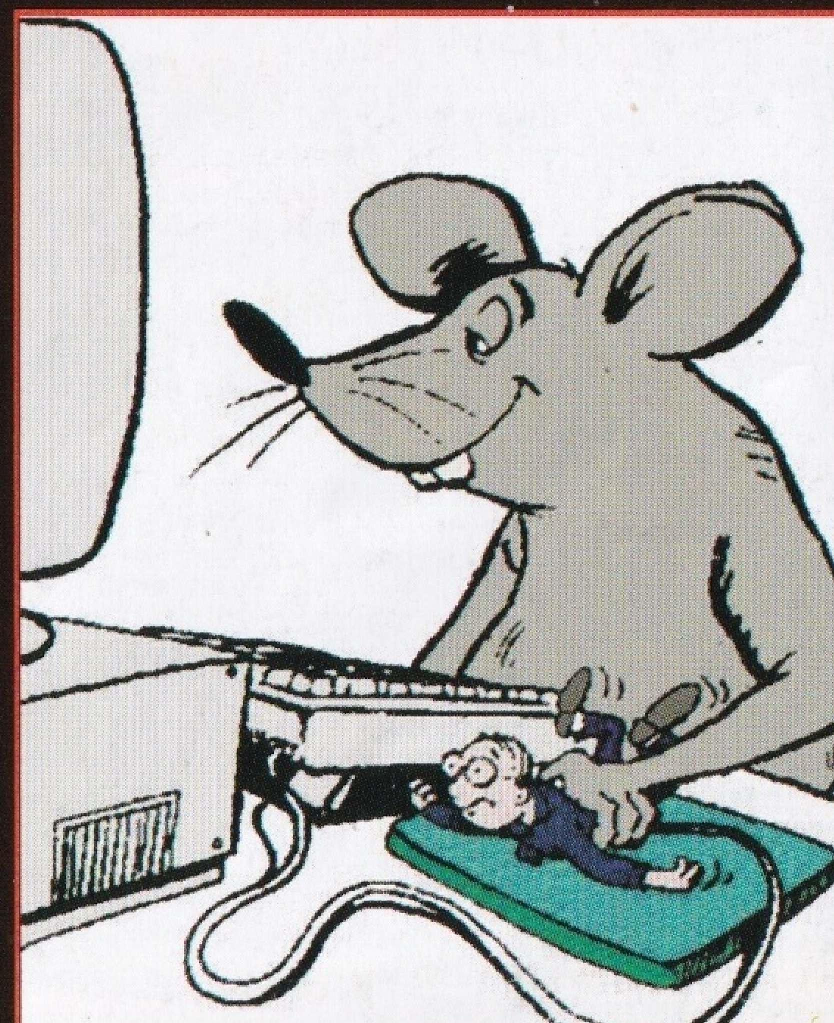


A oto kolejna okazja – tym razem oferujemy nowoczesną drukarkę za jedyne 845$! Jest niezwykle szybka, i drukuje tylko i wyłącznie tekst! Uwaga: brak polskich znaków.

CZARNY HUMOR

czyli precz z komputerami

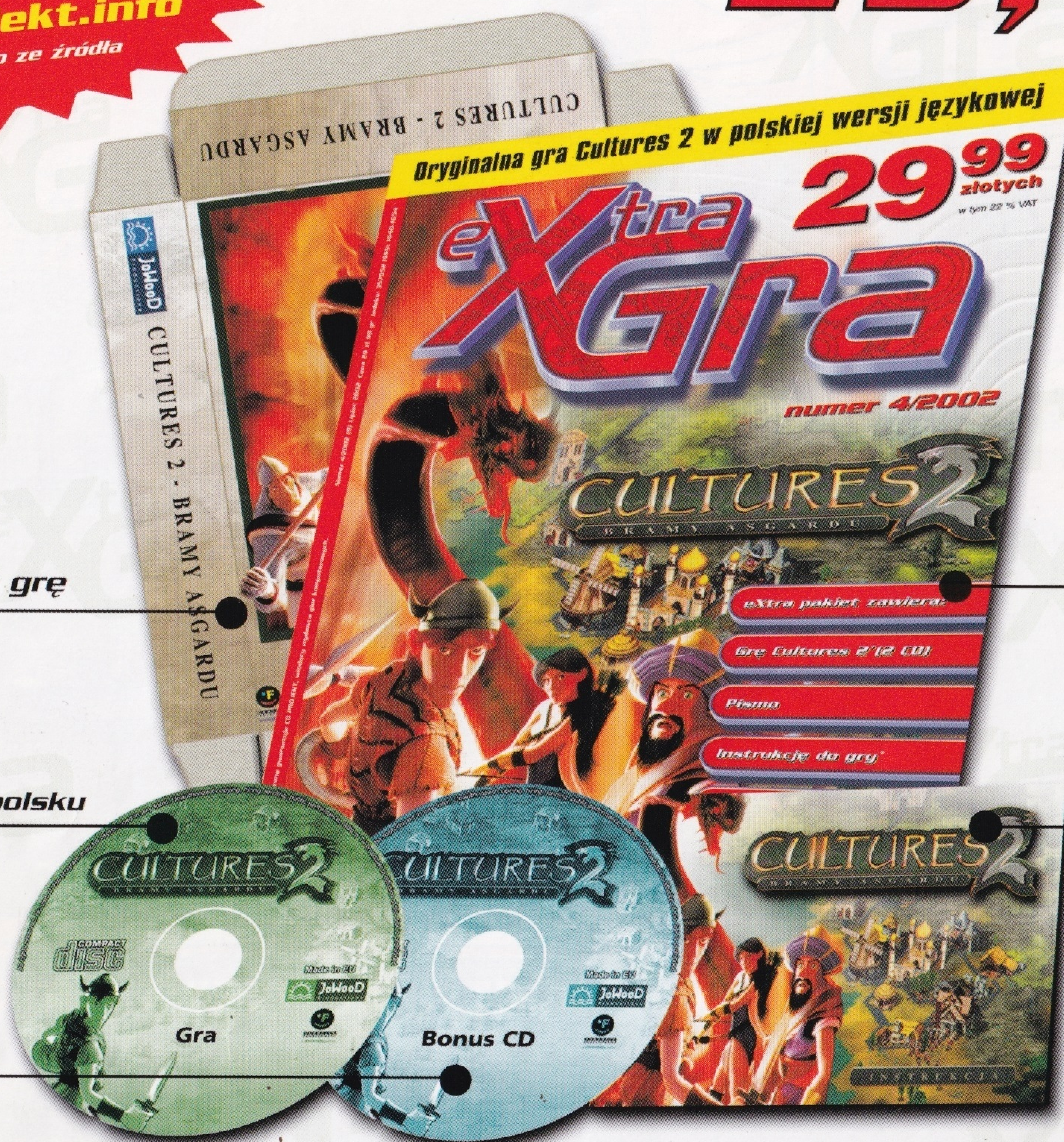




JUŻ W SPRZEDAŻY GRA CULTURES 2 za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Płyta CD z grą CULTURES 2 po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

Bonus CD z dodatkami do gry CULTURES 2



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze Cultures 2: Wrota Asgardu gracz staje się bogiem, który kontroluje życie i rozwój wesołego plemienia Wikingów na ich drodze ku ocaleniu świata przed zagładą... Wspaniała i śmieszna grafika oraz ciekawe i trudne misje zapowiadają doskonałą zabawę! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się! Taniej niż część pierwsza!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ 18 WRZEŚNIA W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM